TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/10

SCREAMER 4X4 EXKLUZÍV LEÍRÁS

POSZTER!

AOE 2: THE CONQUERORS

SYDNEY 2000

NASCAR HEAT

ECTS 2000

CARMAGEDDON TDR 2000

EXTRA DEUS EX & GAMING GUIDE VAMPIRE

1496 Ft

CPU SZUPERTESZT

DEMÓK A CD-N: SCREAMER 4X4 ◦ NASCAR HEAT ◦ DELTA FORCE: LAND WARRIOR ◦ AOE2: THE CONQUERORS

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

Videologic Sonic Fury hangkártya
Hat csatornás kimenet AC-3 Dolby digital dekódoláshoz, digitális kimenet, két sztereó bemenet, EAX 1.0, 2.0 és A3D támogatás, Virtuális 5.1 hangképzés játékok alatt, beépített DSP processzor
Nettó: 21 900,-Ft-tól
CHIP HUNGARY BEST OF 2000
A LEGKIVÁLÓBB GYÁRTÓK TERMÉKEI, A LEGJOBB ÁRAKON, A SPECIALISTÁTÓL.
A DVD házimozi nem kiváltság, ÉLETSTÍLUS!
Dolby digital dekóder
Dolby Digital, Dolby Pro Logic dekóder, optikai és koaxiális digitális bemenet, analóg bemenet, elegáns fém ház, távirányító
32 900,-Ft+ÁFA
DTS Dekóder
DTS, Dolby Digital, Dolby Pro Logic dekóder, optikai és koaxiális digitális bemenet, analóg bemenet, elegáns fém ház, távirányító
42 900,-Ft+ÁFA
VideoLogic
DOLBY DIGITAL
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
DIGITAL dts SURROUND
A világ legtöbb díjat nyert valódi HiFi komplett hangfalrendszerei, dekóderrel nem csak számítógéphez!
Digitheatre
94 400,-Ft+ÁFA
CHIP HUNGARY BEST OF 2000
Digitheatre DTS
154 900,-Ft+ÁFA
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center)
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-316
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-60
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-505
www.orca.hu

ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- Intel® Pentium® III vagy Celeron processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 8x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- Intel® Pentium® III vagy Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB / TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith
- Intel Celeron 667MHz
- ATI Fury MAXX 64MB VGA

229.900 Ft

ACOMP Zenith
- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV OUT

299.900 Ft

ACOMP Xplorer
- Intel Celeron 600MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

159.900 Ft

ACOMP Xplorer
- Intel Pentium III 800MHz
- 8x DVD meghajtó

224.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- AMD® Athlon processzorral
- ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base
- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

119.900 Ft

ACOMP Base
- Intel Celeron 667MHz
- ATI Expert 32MB TV OUT

144.900 Ft

ACOMP Athlon
- AMD Athlon 650MHz
- ATI Expert 32MB TV OUT

189.900 Ft

ACOMP Athlon
- AMD Athlon 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV OUT

339.900 Ft

Az ACOMP Zenith gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, de még megfizethető alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BX chipszettes alaplapot, 128MB memóriát, 18.2GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlok: Az elsőben Intel Celeron 667MHz-es processzor és az ATI nemrég még csúcskategóriás videókártyája a 64MB-os Fury MAXX, a másikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

Az ACOMP Xplorer egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 600 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az ATI videókártyák állítják elő a legjobb minőségű, éles és részletgazdag videojelet. A gépben a játékok és DVD filmek futtatására is alkalmas 32MB-os TV kimenetes ATI Expert 2000 kártyát helyeztünk el. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti. A gép alapját az ABIT alaplapja szolgáltatja.

Az ACOMP Base gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 12.9GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az IntetNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videókártyával választja, akkor a játékprogramok is tökéletesen futtathatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 667MHz-es processzorral ajánljuk.

Az ACOMP Athlon egy kimagasló teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. Cégünknél először kapható az AMD **1000MHz-es** processzora, és ezt azonnal beépítettük ebbe a gépbe. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de a legjobb TV kimenetes videókártya az ATI Radeon, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, 128MB memória és egy 18.2GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú 650MHz-es procival és ATI Expert 2000 videókártyával.

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

INTRO

Ismét beköszöntött az ősz. Véget ért a vakáció, és megkezdődött az iskola. Igazán eseménydús negyedév áll mögöttünk. A nyár első két hónapjában a jobbnál-jobb játékok (Deus Ex, Diablo 2, Vampire, F1GP3 stb.) szinte naponta estek be. Olyan sok kiváló program jelent meg, hogy egy részüket félre kellett tennünk ínségesebb időre. Az augusztus sajnos már nem volt ilyen bőséges, a nyár vége felé a szerkesztőségbe beérkezett anyagok száma igencsak megcsappant. Ez nem is volt olyan nagy baj, hiszen így nyugodtan tudtunk pihenni az alsóőrsi PC Guru táborban. Ezután aztán gőzerővel beindultak az események. Szeptember 3-án kezdődött Londonban az ECTS 2000, melyen természetesen a Guru Team is részt vett. Erről bővebben olvashattok a News részben, sőt, az e havi bemutatóink nagy része is ebből a kiállításból táplálkozik. Külön öröm volt látni, hogy végre a magyar fejlesztőcsapatok is feltűntek a kiállítók között. Az Intel és a 3Dfx a Screamer 4x4-gyel demonstrálta a termékeik erejét, s a Codemaster standon az Insane volt az egyik legnépszerűbb terepszimulátor.

Külön a figyelmetekbe ajánljuk a Screamer 4x4 leírásunkat és az exkluzív magyar nyelvű demót a CD-n. Érdemes megnézni, ne hagyjátok ki.

Jó szórakozást kíván a

Guru Team!

a hónap játéka

Végre elérkezett a nagy nap, amikor tesztelhettük a legújabb magyar fejlesztésű játékot. A viszontagságos névválasztás már-már nevetséges formát öltött, ugyanis a kiadó képtelen volt eldönteni, hogy mi is legyen a program címe. A Pathfinder Trophyt követő 4x4 Trophy sem felelt meg a Virgin elképzeléseinek, ám végül dűlőre jutottak, és végképp összezavarva az olvasókat Screamer 4x4-re keresztelték a Clever's újszülött gyermekét. Nehéz szavakba foglalni a játék által nyújtott élményt. A csodálatos fizika, a kiváló többjátékos módok és a lebilincselő Trophy játékmód mind-mind példaértékűek. A Screamer 4x4 megjelenése új utat nyit az autós játékok történelmében, mivel ez ideig egyetlen hasonló minőségű és stílusú játékkal sem találkozhattunk. A játék októberben a boltok polcaira kerül, ami alól a honi áruházak sem lesznek kivételek. A Screamer 4x4 teljes egészében magyar nyelven kerül kiadásra (és persze, rendkívül kedvezményes áron). Ha kedvet kaptál a játékhoz, mindenképpen nézd meg a CD mellékleten található exkluzív demót. Sok sikert kívánunk hozzá!

Screamer 4x4

ECTS 2000

11 Mafia: City of Lost Heaven
11 LucasArts
11 Call to Power 2
12 Max Payne
12 Blair Witch Projects
12 Hidden & Dangerous 2
13 Black & White
13 Mystery of the Druids
14 Anno 1503 – Setting out for a New World
14 Little prince
14 Freedom: First Resistance
15 Zax
15 EverQuest: The Scars of Velious
15 Anarchy Online
16 Hooligans
16 Erotica Island
16 Moorhuhn 2
17 Rim
17 Cultures
17 Armalion
18 European Wars: Cossacks
18 The Settlers - Smack a thief!
18 Settlers IV
19 Warcraft III

JÁTÉKLEÍRÁS

34 Nascar Heat – Amerikai Forma 1
38 Sydney 2000 – Ujjgyakorlat
40 AOE 2: The Conquerors – A legenda folytatódik
44 Vampire Gaming Guide – Drakula leszármazottai
52 Shogun tippek – Legyél te a legjobb
56 Carmageddon TDR 2000 – Max Damage visszatért
58 Sreamer 4x4 – Amire büszkék lehetünk
62 Deus Ex Gaming Guide – FPS forradalom
70 MODs – A Quake III Arena új arca

34

A Hasbro Interactive a Forma 1 világa után a Nascar száguldó cirkuszába is belekóstolt. Aggodalomra semmi ok, mivel legújabb játékuk is fantasztikusra sikeredett.

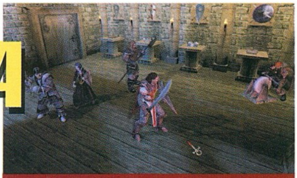
TARTALOM

BEMUTATÓ

20 Diablo 2 Expansion – Új fejezet, új hősök
22 The Sims: Livin'it up
24 Bioware Corp. – Szimpatikus profik
26 Art of Magic – Megújult Magic & Mayhem
28 Gunman Chronicles – FPS a javából
30 Trail – Malacok és nyulak viszálya
32 Simon the Sorcerer 3D – Interjú

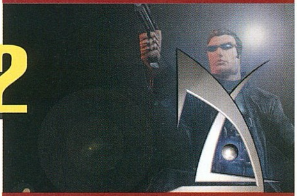
A vidámság jegyében készült a The Sims kiegészítője, melyben kicsit megváltoznak a hétköznapok... Zombik, dzsinnek, voodoo mágia!

44



VAMPIRE GAMING GUIDE

62



DEUS EX

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

74 Mentőöv
76 Műhelytitkok
78 Helyhiány miatt
80 Cheat
82 Hardware hírek
85 GameCube
88 4.1+ Hangfalrendszerek
96 Talált ezres - celeron II tuning
100 Gyöngyszem a turkálóból
104 Wili és a Kalapács
106 Túl az x86-os siralomvölgyön...
112 3D Studio Max R3
114 Grab
116 AverMedia AverEPack
118 Hardware fórum
120 Levrov
122 Külvilág
128 Hálózatos játékok
130 Következő szám

„Az Intelnek komoly előélete van 'vevőcsalogató' processzorok gyártásában és piacra dobásában. Ezen processzorok közös tulajdonsága, hogy névleges órajelüknél jóval gyorsabban hajthatók, és ez a túlhajtás mindenféle különösebb hozzáértés vagy fekete mágia nélkül elérhető, akár a kezdő tuningoló számára is."

95-107

TELJES JÁTÉK

8

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: THE SUCCESION WARS

A real-time stratégiák térhódításával a körökre osztott harcrendszerrel rendelkező játékok egyre inkább a háttérbe szorulnak. Ez alól talán csak a Heroes of Might & Magic sorozat a kivétel. Népszerűsége évek óta töretlen. A siker titka minden bizonnyal az egyszerű kezelésben és a szép grafikában rejlik. Sikerült megegyeznünk a 3DO-val, s megkaptuk a jogokat a játékra. Reméljük, Ti is annyit fogtok vele játszani, mint mi annak idején.

Gépigény: 486DX2-66, 8 MB RAM, 60 MB winchester, DOS, WIN 95

TARTALOM

DEMOK

SCREAMER 4X4 - EXKLUZÍV DEMÓ!

Íme egy újabb magyar alkotás, ráadásul nem is akármilyen! A Screamer 4x4 már rengetegszer írtunk magazinunk hasábjain, ezért úgy gondolom, nem szükséges ódákat zengenem róla, inkább beszéljen helyettem ez az exkluzív demó változat. Azoknak viszont, akik még nem hallották ezt a címet, elmondanám, hogy - szerkesztőségünk egybehangzó véleménye szerint - a legélethűbb terepjáró-szimulátor készül Budapesten, amelyet a Virgin kiadó jóvoltából hamarosan alaposabban letesztelhettek. Örülünk, hogy ismét büszkék lehetünk egy hazai termékre, csak így tovább fiúk!

NASCAR HEAT

Sokan ódzkodnak a Nascar versenyektől, vagy legalább is azok számítógépes megvalósításától. Be kell vallanom, hogy mindez ideig engem sem tudott hosszabb ideig lekötni semmilyen hasonló szimulátor, de a Nascar Heat más. Ha körül szeretném írni, hogy miért is olyan különleges, elsőként azonnal a látvánnyal hozakodnék elő, amely eddig nem volt szempont ebben a kategóriában. Most viszont szívesen róttam a köröket több száz lóerős versenyautómban, s csak abban reménykedem, hogy a program elnyerje a kritikus szemmel vizslató fanatikusok tetszését is. Mert az enyémet már elnyerte.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Keserveset csalódtam a Delta Force második részében, ezért kíváncsi voltam a folytatásra. Izgatottan vártam a megjelenést, miután megláttam az első képeket a játékból, és akkor, amikor meghallottam az új engine-ről szóló - most már állíthatom, hogy alaptalan - pletykákat, nem hittem a fülemnek. Jól tettem, hiszen most saját tapasztalataim után kijelenthetem, hogy a Land Warriort nemcsak, hogy sikeresen feltupírozták, hanem még összetettebbé varázsolták, mint elődjeit. Nem is nevezném harmadiknak a sorban, inkább tekintsetek rá úgy, mintha vadonatúj, taktikai elemekkel teletűzdelt FPS lenne.

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

A kiegészítőkre sokszor csak úgy gondolok, mintha pénzkisajtoló, fanatikusok elleni fegyverek lennének: nem szükséges túl sok munka az elkészítésükhöz, mégis ugyanakkora összegeket le lehet akasztani velük, mint az eredeti programmal. Most pedig itt az újabb expanzió a '98-as év legjobb valós idejű stratégiai játékához, amely feltehetően ismét előkelő helyre fog kerülni a toplistákon. Öt új civilizáció, soha nem látott kontinensek, rengeteg új egység és technikai képesség várja az AOE2 rajongóit a Conquerors kiegészítőjének teljes változatában, amelyből most Ti is kaphattok egy kevéske ízelítőt.

+DEMÓK A CD-N:

3D Ultra Traintown deluxe, Amazons & Aiens, Arabian Nights - Episode I, Taxi 2, V-Rally 2 European Wars: Cossacks,

PATCHES

- Dark Reign 2 v1.1
- Terminus v1.8
- Dogs of War v1.03
- MDK2 Patch
- Unreal Tournament 4.28
- Warlords Battlecry v1.01
- Heavy Metal FAKK 2 v1.02
- Age of Empires II v2.0a
- BattleZone II v1.2beta
- Hard Truck 2

WALLPAPERS

- Enter The Dark
- Fleur De Lis
- Gen-X Animated Gif
- Makes Me Wonder
- Metal Snail
- Monarch
- Sudden

DEKSTOP THEMES

- Baldur's Gate
- Believe...
- Counter Strike Ultimate
- Mystic Falls
- Superior
- Sunset
- Vampire

SW JÁTÉKOK

- Canasta
- Galactic Patrol
- JigSolve
- Kyodai Mahjongg v14.00
- Nibles 3D
- Solitaire Plus!
- SpaceRocks
- Super Brickanoid
- Super Mario
- Tank Combat

SCREEN SAVERS

- Shiva
- Ultimate Dragon
- Silent Evening
- AquaScape
- Rebirth v1.1

CHEATS & TRAINER

- 3D Ultra Pinball Thrillride - Trainer
- 3D Ultra Radio Control Racers - Trainer
- AOE2 The Conquerors Expansion - Trainer +5
- AOE2 The Conquerors Expansion - Trainer
- Fallout 2 - Trainer +8
- High Impact Paintball - Money Trainer
- Rayman 2 - Trainer
- Road Wars - Money Trainer
- Submarine Titans - Trainer
- Vampire - Trainer
- Beetle Buggin' - Trainer
- Demolition Racer - Trainer
- Madden NFL 2001 - Trainer
- Carmageddon TDR 2000 - Money Trainer
- Icewind Dale - Cheat Codes
- Infestation - Cheat CodesNascar Heat - Cheat
- The Sims Livin' Large - Cheats
- Arcatera - Cheats
- **+CheatZone!!!**

ROVATOK

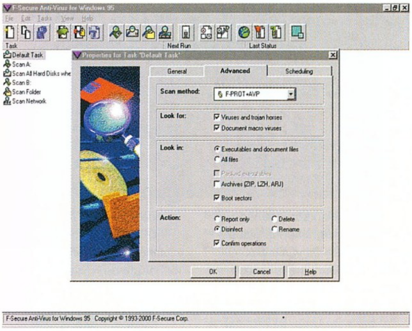
- Quake
- Autó szimulátorok
- Repülőgép szimulátorok
- Heroes of Might & Magic
- Final Fantasy
- Bonckés - Age of Empires 2
- 3D Mánia
- Műhelytitkok
- Pascal
- Linux
- Zeneszerkesztés

EXTRA

- Heroes of Might & Magic 2 - Leírás
- Official Daikatana - Térképcsomag
- Moorhuhn Jagd 2 !!!
- Civilization: Call To Power - magyarosítás
- 3D Game Studio
- PGO - végigjátszások, bemutatók
- Programok, amiket Ti Küldtetek

F-SECURE ANTI VIRUS V. 4.08

A jó öreg F-Prot a dosos időkben jó párszor kihúzott minket a bajból, nincs is ez másképp a mai Windowsos körökben sem. Az F-secure magában foglalja az Avp 3.113.2223-as motorját és az Fprot 3.0.7. 1204 változatáét. Ezek ketten így együtt adják az F-



secure Anti virus 4.08-as verzióját, mely vigyázza gépünket a kártevő vírusoktól. Igaz, már a program 5.12-es verziója is létezik, de csak vásárlás útján lehet egyelőre hozzájutni, ugyanis ingyenesen kipróbálható változata (piaci meggondolásból) még nincs. Külön furcsasága a dolognak, hogy az F-secure-tól függetlenül az F-Prot és az Avp is kapható még különállóan.

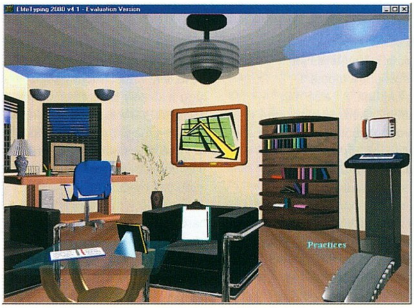
WINAMP V2.65

A Winamp fejlesztőgárdája fáradhatatlanul készíti az újabb és újabb verziókat. A mostani 2.65-ös nagy durranást nem hozott, csupán a szokásos hibajavítások történtek meg, ami rá is fér a programra, hiszen például az Xm-lejátszás még mindig botrányosan rossz. Lényeges javulásnak érzem viszont annak a hibának a megszűnését, miszerint a lejátszás ugrálni kezdett egy program betöltődése miatt, és ezt a művelet befejezte után is folytatta addig, amíg például pause-zal meg nem állítottuk egy pillanatra. Az újabb verzió telepítése után a régi beállításaink a skinnel együtt megmaradnak, sőt, ha korábban installáltuk a Winamp-magyarítást, akkor azt is meghagyja. Most már csak arra várok, hogy a fejlesztők

mikor jutnak el arra a pontra, amikor ötletek híján képnéző és videó-lejátszó képességekkel vértezik majd fel.

ELITE TYPING 2000 V4.1

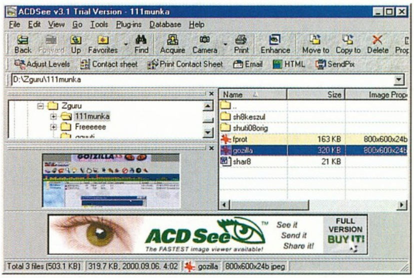
A gépírást drága tanfolyamokon lehetett eddig elsajátítani igazán mesteri szinten. Az Elite Typing segítségével virtuális tanfolyamon vehetünk részt, mely ráadásul kimondottan a PC klaviatúrájának gyors kezelését hivatott megtanítani nekünk. Impozáns renderelt kezelőfelülettel rendelkezik, ami növeli a komfortérzetünket, hiszen a program rendesen megdolgoztat. Külön trenírozhatjuk jobb és bal kezünket, a numerikus billentyű használatát, vagy csak úgy általában a gépelést. Eredményeinkről különféle statisztikákat kapunk, sőt, adott feladat sikeres végrehajtása után a program még üdvrivalgással is növeli teljesítményünk felett érzett büszkeségünket. Akik már jól tudnak folyamatosan gépelni, azok is trenírozhatják vele magukat. Összességében elmondhatjuk az Elite Typing 2000-ről, hogy jól eltalált szoftverrel van dolgunk, amit az is alátámaszt, hogy a



program különböző díjakat is nyert. A futtatásához Win95-tel és 16 MB memóriával rendelkező 486-os elegendő. A program teljes képernyőn 800x600-as felbontás mellett 16 bites színmélységgel működik.

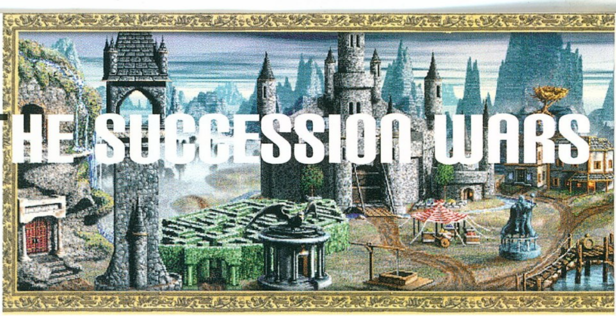
ACDSEE V3.1

Az ACDSee egyike azoknak a híres képnézegető programoknak, melyek az újítás jegyében kész multimédia-böngészővé nőtték ki magukat. Ezt a webes böngészőkhöz hasonlatos eszköztára még jobban erősíti. A készítők az ACDSee v3.0 verzióval beköszöntő temérdek újítás után is tudtak még bővíteni és javítani. Most már Az AOL instant messenger-féle ART, a DjVu, az ICN LuraTech, a Paintshop pro és a Red Storm formátumok mellett a True Type betűtípusokat is megtekinthetjük vele. Ezen felül a külcsínt is tovább csiszolták, valamint néhány hiba javításán kívül gyorsabbá is tették a



programot. Sajnos az ACDSee még mindig fizetős, és már csak ezért sem vetekedhet az Irfan View-val ár/teljesítmény kategóriában.

Dvorák Bence
Rigor@Vogel.hu



HOMM 2: THE SUCCESSION WARS

StartBox
Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com/corporate/moregames/heroes2.html

A Heroes név kapcsán nagyon sokunknak jut eszébe az egyik legnépszerűbb stratégiai játék, a Heroes of Might and Magic. E sorozat második részével szeretnénk titeket megismertetni (teljes játék formájában) a mostani számunkban. Az első rész hatalmas sikerei után ez még nagyobb dicsőségre tett szert a fanatikusok körében. Nagyon sokan (én is) ezzel kezdtem pályafutásomat Enroth király földjén. A háború az első rész után 25 évvel folytatódik, melyben két testvér, Archibald és Roland folytat küzdelmet a trónért. Az egymással vetélkedő hercegek és hűbéreseik hatalmas seregekkel ostromolják egymást, és próbálnak minél több területet a magukénak tudni, míg az utakat szörnyek és rablóbandák lepik el. Megkezdődik tehát az örökösödési harc. A mi feladatunk, hogy eldöntsük, melyik oldalt fogjuk irányítani a közel 40 (!) campaign alatt.

A megjelenés évében (1996-ban) a multiplayer már szinte az elterjedt játékmódok közé tartozott, melyet hot-seaten, modemen, soros kábelen és nem utolsó sorban hálózaton keresztül is játszhatunk.

JÁTÉKMENET

A H2-ben a legelsők között ismerkedhetünk meg a körökre osztott stratégiával. Ez abból áll, hogy mindegyik hősünkkel léphetünk, fejleszthetjük kastélyunkat, de egyszerre csak az egyik fél, eközben az ellenség nem lép. Ez a köridő napokra osztott, minden nap újabb lépéseket kapunk, s minden hét elején a várunkba egységek érkeznek. Ennek mennyisége függ a kastély felszereltségének szintjétől. Természetesen nekünk nem kell megvárni, míg a gép lép (a mi tempónkban), hiszen az pár másodperc alatt lerendezi magát. :) A vezérlő három különböző képernyő-nézetből áll össze: 1. A pálya, melyen mozogni tudunk hősünkkel, 2. A várunk, ahol a hőseinkhez tartozó egységeket tudjuk kiépíteni, fejleszteni, 3. A harcmező, ahol csatázunk az ellenséges seregekkel.

A játékban 4 opció közül választhatunk:

Új játékot (new game) kezdünk, és ezen belül egy adott pályán játszunk, többen játszunk egymás ellen 1 gépen, többen játszunk egymás ellen az interneten vagy hálózaton keresztül. Lehetőség van valamelyik lementett állás betöltésére (load game) és az úgynevezett bemutató játék (tutorial game) játszására is, amelyben megismerkedhetünk a pályán található kincsekkel, várakkal, hősökkel és szörnyekkel, valamint az irányításhoz is kaphatunk némi fogódzót.

A jobb felső sarokban láthatjuk a világtérképet, alatta pedig hőseink és városaink listáját. A hősünk képe mellett látható két kis csík közül a bal oldali a mozgáspontját, a jobb oldali a varázserejét mutatja. A város képén megjelenő piros X azt jelenti, hogy az adott körben ebben a várban már építettünk valamit.

Hőseink listája alatt az alábbi ikonokat láthatjuk:

Next Hero: Átváltás a köv. hősre

Move: Ha az aktuális hőssel kijelöltünk egy útvonalat, akkor ezzel a gombbal tudjuk odairányítani.

Kingdom Overview: Hőseinkről és városainkról ad tájékoztatást.

Cast Spell: Hősünk vándorlás közben elmondható varázslatot tud használni.

End turn: Az adott körnek ezzel vethetünk véget.

Adventure options: Megnézhetjük a világtérképet kissé részletesebben, megnézhetjük az adott pálya leírását, áshatunk a GRAIL után és a puzzle-ban megnézhetjük annak helyét. A puzzle darabokat a térképen a fekete obeliszkekben találjuk!

Disk options: új játékot kezdhetünk, kimentett állást tölthetünk be, visszaléphetünk a főmenübe és kiléphetünk a játékból.

System options: A grafikai és zenei opciókat állíthatjuk be.

Maga a térkép nagyjából megegyezik más stratégiai játékok nézetével (Warcraft II, Command & Conquer), ugyanúgy egerünkkel vezérelhetjük csapatainkat. (Kijelölsz egy pontot, klikk, majd a harcos odamegy.) Aki már játszott a Heroes I-gyel, annak a játék vezérlése nem (de biztos vagyok benne, hogy másnak sem) fog gondot okozni. Szinte minden magától értetődik, ennek leírásával nem untatlak benneteket, jöjjön inkább néhány érdekesebb jellemző:

GRAFIKA

Talán ez az a pont, amely mindenkit elsőre megfogott, s megfog a mai napig is. Egyszerűen csodálatos, s képes akár 640×480-as felbontást is produkálni. Említésre méltó, hogy MINDENT kézzel rajzoltak, a legkisebb kunyhótól, a kastélyokon át a fekete sárkányig. Az első részhez képest a fejlesztőcsapat nagyon nagy

fejlődésről tett tanúbizonyságot... Mindent tökéletesen, a legapróbb részletekig kidolgoztak.

AUDIO

A másik tényező, amely a játék egységét adja, a hanghatások. Minden egyes ponton a térképen más és más zenét hallhatunk. Csata során a zene szintén változik, attól függően, hogy támadunk-e, vagy éppen védekezésre szorulunk, s az ellenséges csapatok karmaiból kellene menekülnünk. Sound Blasterünk győzelem esetén dicső melódiát, veszteség esetén bús gyászdalt játszik. :) A különböző várakban szintén újabb és újabb zenéket találunk. A 'világosabb' kastélyok környékén víg, míg a 'sötétebb' erődökben sokkal komorabb és komolyabb nóta hallatszik. Lehetőség van a zenék és az effektek hangerejének növelésére és csökkentésére is.

KINCSEK ÉS PÉNZ

A pályán rengeteg pénz (gold) és kincsek (fa, vas, higany, gyöngy, kristály, kén), valamint varázstárgyak hevernek szerteszét. A cél minél többet begyűjteni, hogy annál gyorsabban tudjuk a várakban található építményeket felépíteni, ugyanis a győzelem szempontjából egy vagy több erős vár létfontosságú. A pályán találhatunk még kincsesládákat (treasury chest), amelyekből vagy pénzt tehetünk zsebre, vagy tapasztalati pontokat gyűjthetünk (erről később).

VÁROSOK ÉS EGYÉB ÉPÜLETEK

Alapvetően 6 vártípust választhatunk a játékban, ezek:

1. Lovag 2. Barbár 3. Tündér 4. Warlock 5. Varázsló 6. Élőhalott

A várak a legfontosabbak hódításaink szempontjából. Itt építhetünk toborzóhelyeket, ahonnan a szörnyeket vásárolhatjuk, itt vásárolhatunk hősöket magunknak. A 6 vártípusban közel 70 db építmény húzható fel. (Arra a hasznos dologra hívnám fel a figyelmet, hogy a várban az egyes képekre a jobb egérgombbal rákattintva tájékoztatást kaphatunk arról, hogy az épület felhúzása mennyibe kerül, és mit kell előbb felépítenünk ahhoz, hogy az adott épület elkészíthető legyen. Szóval mindenkinek ajánlom a jobb egérgomb használatát azért is, mert nemcsak az épületek esetében, hanem minden ikon és lény lekérdezésekor jó hasznát lehet venni, persze egy kis angol nyelvtudás nem hátrány...)

A váron kívül is találkozunk majd épületekkel, melyek közül a nyersanyaglelőhelyek elfoglalása a legfontosabb, ugyanis ezek nélkül a váraink fejlesztését nem tudjuk véghezvinni.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK:

- Taktikák: A legjobb taktika, ha egy-két felderítővel körülnézünk a pályán, és közben egy hőst igazán erőssé képezünk ki, majd a felderítők által felfedezett bányákat sorra bevesszük. Figyeljünk azonban arra, hogy legyen egy szállító hős is, aki legerősebb hősünk részére biztosítja az utánpótlást, de ne feledkezzünk meg sohasem arról, hogy a várunkat kellő sokaságú sereg védje az ellenséggel szemben.
- A varázslatok sokat segíthetnek az ütközetekben!
- Igyekezzünk bányáinkat megvédeni az ellenségtől úgy, hogy mihamarabb vásárolunk és megtanítunk egy varázslót a mage guildben a summon air/earth/fire/water guardian varázslatra, majd a bányák elfoglalása után (space) idézzünk néhány elementált a bánya őrzésére (előtte azonban küldjük el a varázslónkat tapasztalati pontokat gyűjteni!!!). Sok kellemetlen pillanattól óvhatjuk meg saját idegrendszerünket!
- Mihamarabb próbáljuk meg felépíteni a legerősebb lények épületét, mert nekik egy bizonyos létszám elérése után (10-15 fő) szinte nincs ellenfelük.

EREDETISÉG

Egyetlen másik játék sem adja azt a középkori, fantasy hatást, melyet a Heroes 2 nyújt. Mint már említettem, a játék egésze egységet alkot, melyben minden a „helyén van". Más játékok szinte egyáltalán nem hasonlíthatók hozzá. A motorjára nem építettek más játékot, belátta mindenki, hogy ez 'A játék'. :)

SYSTEM REQUIREMENTS

A gépigénye szinte semmi. Na jó, azért ez nem teljesen így van. Minimum 486DX2-66, 8 MB RAM, DOS, Win 95, 60 MB winchester, 2X CD-ROM. Azt hiszem, ez mindenkinek teljesíthető követelmény.

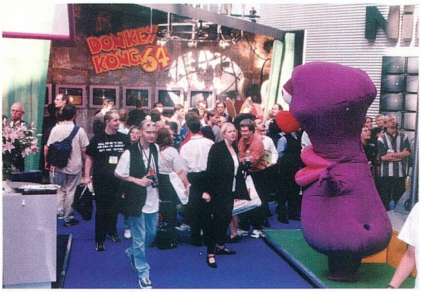
ZÁRSZAVAK

Aki szereti a hosszú/változatos játékmenetet, vagy a gyors villámháborúkat, a rengeteg lehetőséget, a szemet/fület gyönyörködtető megvalósítást és a hajnalig fennmaradást (csak még ezt a bányát elfoglalom anyu!), annak ajánlom: azonnal bontsa fel az újság utolsó lapjaira rögzített, cd lemezeket tartalmazó borítékot. Az egyiken maga a játék található, a másikon pedig még számos leírásra, bemutatóra és pályára tehettek szert.

Menyus

ECTS 2000

Ismét túl vagyunk egy ECTS-en. Végre valahára kinyújthatjuk fáradt lábainkat, letehetjük a sajtóanyagoktól duzzadó táskákat, s nekiállhatunk a kiállításon felgyülemlett információk szétválogatásának és feldolgozásának. Jó szokásunkhoz híven minden évben részt veszünk ezen a kiállításon, de a végén mindig azt gondoljuk, hogy ennél már nem lehet rosszabb. Az idén sincs ez másként. A nagy cégek távolmaradása érezhetően rányomta a bélyegét az ECTS-re. Szinte egyik nagy kiadó sem jelent meg a kiállításon. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne használták volna ki a zsurnaliszták jelenlétét. Az Electronic Arts például az összes újságírót meginvitálta az új székházába, ahol bemutatta készülő játékait. Itt a legnagyobb érdeklődés a Black & White-ot kísérte, mely legalább egy évvel megelőzte a korát. Az Activision is félrevonult a zajos forgatagtól. Az egyik közeli szállodában bérelt ki egy nagyobb szobát, ahol nyugodtan be tudta mutatni a termékeit. Bevallom őszintén, ez a módszer nekem roppant szimpatikus, hiszen az embernek így nem kell ordibálnia, ha szót akar érteni a fejlesztővel.

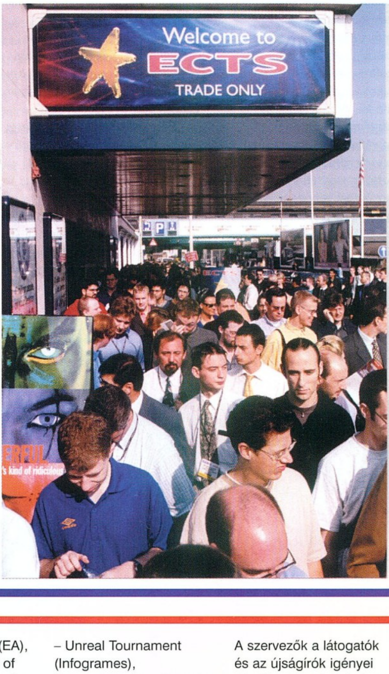


A kiállításon persze már sokkal rosszabb volt a helyzet. Rengeteg apró cég csalogatta az újságírókat, de a termékeik színvonala bizony hagy némi kívánnivalót maga után. A konzolfronton úgy tűnik, állóháború alakult ki. A PS2 megjelenésének elhalasztása és az ár drasztikus emelkedése egészen biztosan nem tesz jót a Sonynak. Ennek ellenére az övé volt az egyik legnagyobb stand a kiállításon. Sajnos a légkondicionálással hadilábon álltak, mivel a PS2 bemutatóteremben legalább 50 fok volt, ami kicsit megnehezítette a nyugodt szemlélődést. Ahogy végigmentem a konzolok között, elképedve láttam, hogy igazából 3-4 olyan játék volt csak kiállítva, mellyel szívesen játszottam volna. A legígéretesebbnek a Metal Gear Solid második részének az animációja tűnt, de az még nagyon messze állt a befejezéstől. A Nintendo viszont meglepően erőteljesen nyomult. Az egész stand tele volt Gameboy Advance-szel, s meglepő módon mindig álltak előttük. Tovább tart a Pokemon mánia. A Nintendo képes volt kihozni a Pokemon figurával díszített Nintendo 64-esét is.

PC-s fronton igazából nem változott a helyzet, szinte szóról szóra ugyanazt tudom elmondani, mint az E3 után. Hihetetlen mennyiségű PC-s játék jelenik meg, s ezek minősége már most felülmúlja a PS2 címeket. Nem volt tehát igazuk azoknak a vészmadaraknak, akik az új generációs konzolok megjelenésével megkezdték a PC-k sírjának megásását. Persze hátravan még az egyik legveszedelmesebb ellenfél, az X-Box, de ennek megjelenéséig és elterjedéséig szerintem még nagyon sok minden történhet.

Óriási volt a hiány a lenge ruhákba öltözött hostess lányokból is. A szegényes felhozatalt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a látogatók az egyik stand enyhén molett hölgyével is fényképezkedtek, csak azért, mert őt a természet az átlagosnál nagyobb mellbőséggel áldotta meg.

Az ECTS szervezőbizottsága hivatalosan is bejelentette, hogy ez volt az utolsó, amelyiket az Olympiában rendeztek meg. Jövőre a kiállítók és a látogatók már a sokkal korszerűbb Excelben gyűlnek össze. Az új hely 65000 négyzetméteren terpeszkedik, külön tárgyalószobák várnak az üzletemberekre, s végre a légkondicionálás sem okoz majd gondot. Most már csak az kell, hogy a szervezők visszacsalogassák a nagy kiállítókat, s újra olyan legyen a hangulat, mint régen.



Mocsy
mocsy@vogel.hu

• A show legjobb PC-s játéka a Sacrifice (Interplay) lett. Érdekes lehet még, hogy az egyes országok melyik játékot választották legjobbnak: Benelux államok – The Sims (EA), Franciaország – Age of Empires II, Németország – Deus Ex (Eidos), Olaszország – Planescape Torment (Interplay), Oroszország – Unreal Tournament (Infogrames), Spanyolország – Age of Empires II.

• A következő ECTS új helyszínre költözik, a londoni kikötőnegyedbe. A szervezők a látogatók és az újságírók igényei alapján választottak, így az ExCeL modernebb környezetet kínál majd azoknak, akik 2001. szeptember 2-4-én

AIRFIX DOGFIGHTER

ALCATRAZ

ALICE

ALIEN NATION 2

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

CRIME CITIES

BATTLE ISLE: DARK SPACE

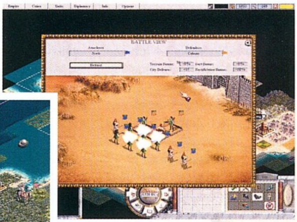
DRAGONS LAIR 3D

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

FIFA 2001

CALL TO POWER 2

Az Activision tavaly mindenkit meglepett. A Call to Power megjelenése



után kevesen gondolták volna, hogy majd 300 000 darabot adnak el belőle. Ekkora eladások esetén a folytatás már szinte kötelező, s a második rész hamarosan meg is jelenik. Tanulva az előző hibákból a készítők nagy hangsúlyt fektettek a játszhatóság növelésére. A grafikán igazából sokat nem változtattak, a közel 700 egység, épület és csoda kinézetén csiszoltak valamicskét.

Mocsy

Fejlesztő: Activision / Kiadó: Activision
Megjelenés: 2000. október
Web: www.activision.com

LUCASARTS

Szégyen és gyalázat, de a LucasArts 2000-ben már csak egyetlen PC-s játékkal, a Monkey Island 4-gyel rukkol elő. Az E3-on úgy volt, hogy a sokak által várt Obi-Wan is a boltokba kerül, de a PR-osok szerint csak márciusban fog elkészülni. Nekem nagyon úgy tűnt, hogy a Lucas kezd átállni a konzoltémára, hiszen még az idén a piacra akarja dobni a Starfightert PS2-re. Persze rögtön rá is kérdeztem, hogy lesz-e belőle PC-s változat, de erre nem tudtak határozott választ adni. Nem mondtak ugyan nemet, de azért a nagy esküt sem tennék le rá. A Monkey 4 viszont tovább

szépült, s most már zene is volt. Hihetetlenül hangulatos, sokunk kedvence lesz, amikor megjelenik.

Mocsy

Fejlesztő: LucasArts / Kiadó: Activision
Megjelenés: 2000. november 26.
Web: www.lucasarts.com

MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

Az Illusion Softworks neve még kevés embernek cseng ismerősen, de ha azt mondom, hogy Hidden & Dangerous, akkor már mindenki képben kell, hogy legyen. A cseh fejlesztőcsapat a második világháború után a 30-as évek Amerikájába kalauzolja el a játékost. Itt él a főszereplő, aki civilben taxisofőr, de egy jól sikerült autós üldözés után a maffia hálójába került. A 20 küldetésre lebontott játék az ő életéről szól. Leginkább talán a Driverhez lehetne hasonlítani azzal a különbséggel, hogy akcióból jóval több lesz benne. Hatvan különböző járgányt lovasíthatunk meg, köztük a kor leghíresebb autóit. Nem lesz hiány fegyverekből sem. 13 különböző típus színesíti az arzenálunkat kezdve a baseball-ütőtől egészen a lefűrészelt vadászpuskáig. A képeket elnézve a játék iszonyú véres lesz, bár azt hiszem, hogy a SOF után kevés részleten lepődünk majd meg.

Mocsy

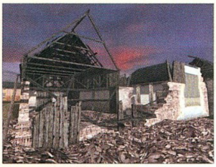
Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2001.
Web: www.mafia-game.com

ellátogatnak a 65000 négyzetméteres területen terpeszkedő kiállításra.

- A Codemasters standon került bemutatásra a Realm. Az interneten már négy éve játszható programot most ennél a cégnél próbálják népszerűsíteni. Bár a játékból számos 30 napig ingyenesen használható verziót osztottak ki, nem hiszem, hogy hosszútávon gyarapodhat e birodalom kalandozóinak száma. A grafika 2D és valóban négy évvel ezelőttre való. Ma már ez nagyon kevés, talán akkor számíthatnának számottevő érdeklődésre, ha nem kellene havi díjat fizetni. Azt hiszem, a Realm fejlesztői kicsit a fellegekben járnak, ha úgy gondolják, hogy

HIDDEN & DANGEROUS 2

Ahogy az várható volt, az Illusion Softworks folytatta a Hidden & Dangeroust. Az első rész hihetetlen meglepetést okozott a játékpiacon, hiszen cseh fejlesztőtől még nem láttunk ehhez foghatót. Kedvenc zöldsapkásaink most visszatérnek, hogy ismét megfordítsák a háború kimenetelét. Mélyen az ellenséges vonalak mögött tevékenykednek 23 veszélyes küldetésben. Ami a legjobban meglepett, az a teljesen új grafikus motor volt. Nekem már az előző is nagyon bejött, de úgy látszik, a cseh srácoknak ez nem volt elég. Sokan panaszkodtak az első rész mesterséges intelligenciájára. Ez is jelentős fejlődésen ment keresztül, tehát a német katonákat nem lesz már olyan egyszerű leészárolni. A H&D egyik legnagyobb erénye a járművekben rejlett. Ez ismét jellemző lesz a játékra, sőt most már hagyományos és vitorlázó repülőgépet is vezethetünk. S akkor még nem beszéltem a történelmileg hiteles fegyverekről. Egyes típusokkal nemcsak lőni lehet. A puskatussal például halkan és hatékonyan el lehet némítani a náci őrszemeket. A megjelenés ugyan még jó messze van, de azt megígérhetem, hogy alaposan nyomon fogjuk követni ezt a programot.



Mocsy

Fejlesztő: Illusion Softworks / Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2001. második negyedév
Web: www.take2interactive.com

BLAIR WITCH PROJECTS

A Take 2 és a Gathering of Developers meglepő lépésre szánták el magukat. Megvásárolták a jogokat a Blair Witch Projectre, s az ősszel három játékot is kihoznak egymás után. A három fejezet ugyanabban a kisvárosban, Burkittsville-ben, játszódik, csak különböző időpontokban. A dolog érdekessége az, hogy a három részt három teljesen különböző fejlesztőcsapat készíti. Munkájukhoz a hangulatos Nocturne motort használják, s ahogy a képeket elnézem, hátborzongató hatékonysággal. Az első rész a második világháború idején, a második az amerikai polgárháborúban, a harmadik pedig a horrorlegenda kezdetén, vagyis az 1700-as évek végén játszódik. A három történet igazából csak a helyszínekben kapcsolódik egymáshoz, de néhány karakter és épület felbukkan mindhárom részben. Meglehetősen merész húzás, de a Take 2 mindhárom játékot a 20 dollár alatti kategóriában akarja a piacra dobni. Nekem tetszik az ötlet.

Volume 1: Rustin Parr
Kiadó: Take 2 / Fejlesztő: Terminal Reality
Megjelenés: 2000. szeptember 29.

Volume 2: The Legend of Coffin Rock
Kiadó: Take 2 / Fejlesztő: Human Head
Megjelenés: 2000. október 27.

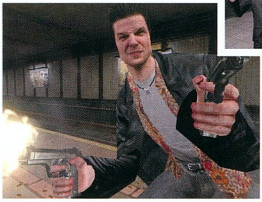
Volume 3: The Elly Kedward Tale
Kiadó: Take 2 / Fejlesztő: Ritual Entertainment
Megjelenés: 2000. november 24.

MAX PAYNE

Kevés új információ látott napvilágot a régóta várt shooterrel kapcsolatban. Úgy tűnik, hogy a második negyedéves megjelenés biztos. Kedvcsinálónak nézzétek meg az új képeket, s ámuljatok. Ilyen grafikát még nem láttam!

Mocsy

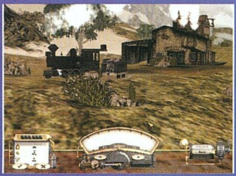
Kiadó: Take 2 / Fejlesztő: Remedy Entertainment
Megjelenés: 2001. második negyedév



2000-ben ez még eladható.

- A kiállítás egyik érdekes ötlete volt a zsebre tehető PC játékgyűjtemény. Ezek az alacsony minimálkonfigurációt igénylő programok névjegykártya méretű és alakú CD-n terpeszkednek, s elég a meghajtóba helyezni őket, a játék máris indulhat. Jelen pillanatban a célzott, 5-14 éves korosztály 8 program közül választhat, ám év végéig a kínálat máris 24-re bővül. A 30 megás, telepítést nem igénylő programok gépigénye: P 120, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95, DirectX 3.0. További információ: www.pocketplaycardgame.com.

FLESH & BLOOD



FRONTIERLAND

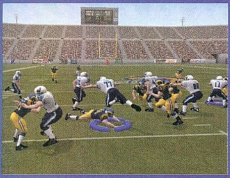
HEROES CHRONICLES

MISSION: HUMANITY

INDUSTRY GIANT 2

KAO THE KANGAROO

LIVE - WIRE!



MADDEN NFL 2001

NHL 2001

NO ESCAPE

MYSTERY OF THE DRUIDS

A legnagyobb hiányt e kiállításon az igazi, hagyományos kalandjátékok terén éreztem. Számomra e

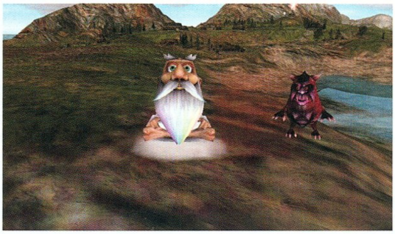
műfaj legvonzóbb tagjai a kézzel rajzolt, s nem a 3D poligonokkal dolgozó programok jelentik, most mégis örültem a CDV játékának, melyben Brent Halligan detektív szerepében eredhetünk egy sorozatgyilkos nyomába. A történet szálai hamarosan ősi druida szertartások köré szövődnek, és kezdetét veheti az a kaland, melyben a Scotland Yard nyomozója és a fiatal egyetemista lány közösen megfejthetik a rejtélyt.

A szerény hardver-követelményeket támasztó, klasszikus “point & click” kaland szerencsére nem lineáris, és több végkifejlet is lehetséges, így talán képes lesz részben befoltozni a piacon tátongó űrt ebben a kategóriában.

Lily

Kiadó: CDV Software
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.cdv.de

BLACK & WHITE



Sosem tudunk eleget tudni és írni róla, amíg meg nem érkezik végre. De megint csúszik. A jó programokra érdemes várni, ne dohogjatok hát ti sem! Addig is néhány információ arról a programról, melyet Peter Molyneux így összegzett: “szerepjáték, melyben a legjobb szerepet kapod, azaz te lehetsz az isten”. Az EA székházban tartott bemutatón ismét sikerült elakasztani a nézők lélegzetét, s ha ez a zseniális ember nem humorizál folyamatosan, talán azóta sem vennénk levegőt. Döbbenetes, ahogy az idézett tűzlabda által felforrósított kő pusztító útra indul, s a katasztrófa sújtotta falu kétségbeesett lakói igyekeznek eloltani a lángoló házakat. S milyen megható, hogy a kinyilatkoztatott akaratod (pl. a falu egyik fickóját építkezésre buzdítod) hogyan hat mindenkire (hiszen mindannyian isten kedvében akarnak járni).

Bár az istenek kedvenceiként nevelt titánok gigantikus küzdelmét még nem tekinthettük meg, láthattuk az esőben “moonwalkerező” tigrist és a megszeppent, bűntudatosan orrát dörgölő majmot is. A lehetőségek egyre inkább határtalannak tűnnek, s Peter elmondása szerint maguk a teszterek is meglepődnek, mi mindenre taníthatják meg virtuális kedvencüket. Vajon a Lionhead programozók már most feszegetik az AI határait? Elmondhatjuk valaha is a Black & White-ról hogy kész, vagy Peter Molyneux maximalizmusa hosszas várakozásra kárhoztat bennünket? Ki tudja. Egy biztos, bár zárójelben jegyezném meg, hogy a Lionhead Studios az X-Box első hivatalos partnere.

Lily

Fejlesztő: Lionhead / Kiadó: EA
Megjelenés: 2001. február
web: www.lionhead.com

• Legnagyobb örömünkre a kiállítás számos pontján botlottunk hazai fejlesztésű programokba. A Screamer 4x4 a 3Dfx és az Intel standon is ránk köszöntött (leírás ebben a számban), a CDV sajtóanyagában már ott szerepelt az Alcatraz, és az Insane a Codemasters komoly felhajtással (autó és szép lányok) övezett, kiemelt programja volt (bővebben a következő számban).

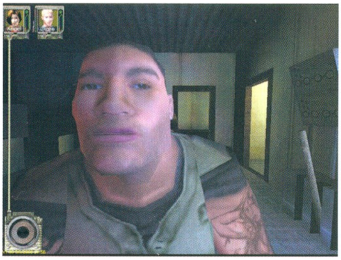
• A Firesoft négy WAP játék fejlesztésén is dolgozik, sőt a W@p Dungeons 3D és a W@p Towers of Hanoi már el is készült. További info: www.firesoft.eu.com.

• Az EA szerezte meg a francia illetőségű Monte Cristo játékainak

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

A Red Storm a népszerű Rogue Spear után új vizekre evezett. A Freedom az egyik legizgalmasabb projectjük, melyben ellenállók kis csoportját kell irányítanunk, akik nem kisebb feladatott tűztek maguk elé, mint megszabadítani a Földet az idegen elnyomóktól. A történet meglehetősen sablonos, de ha hinni lehet az ígéreteknek, akkor a grafika mindenért kárpótol majd minket. A nézőpont a már megszokott külső nézet, viszont a lopakodás óriási szerepet kap. Szemtől-szemben nincs esélyünk, csak úgy nyerhetünk, ha használjuk a fejünket. A kategóriát tekintve akció/kaland lesz, az év vége felé meglátjuk, milyen sikerrel.

Mocsy



Kiadó: Red Storm / Fejlesztő: Red Storm
Megjelenés: 2000. negyedik negyedév
Web: www.redstorm.com

LITTLE PRINCE

Antoine de Saint-Exupery 1943-ban írta meg azt a mesét, mely azóta is oly sok gyermek, sőt felnőtt kedvence. A megható történetet most kicsik és nagyok interaktív mesekönyv formájában lapozhatják. Az igényes kiadvány érdekessége, hogy Kenneth Branagh a narrátor.

Lily

Kiadó: Tivola
Megjelenés: 2000. szeptember, az ECTS-en
Web: www.tivola.com

ANNO 1503 SETTING OUT FOR A NEW WORLD

A Sunflowers stratégiai játékát minden bizonnyal nem kell bemutatnom azoknak, akik hosszas órákat töltöttek a monitor előtt az Anno 1602 A.D. küldetéseit teljesítve. Az aprólékosan kidolgozott, lassan hömpölygő, birodalomépítő stratégiai játékok kedvelői minden bizonnyal szívesen vitorláznak ismét a középkori birodalmak új tájaira, hogy hódítsanak, kereskedjenek, s ha kell, háborúzzanak is.

A programot bemutató, nyugodtan mosolygó fejlesztő külön hangsúlyozta, hogy ebben a játékban nem a pergő akción van a hangsúly, s bár az idő real-time pereg, van módod kiélvezni a részleteket, sőt, harcolnod sem kell, ha jobban kedveled a békés megoldásokat.

Néhány újdonság az Anno 1602-höz képest: tízszeres játéktér, kidolgozottabb grafika és animációk, az időjárás befolyásolja egyes nyersanyagforrások termelődését, a gép által irányított nemzetek eltérően viselkednek, fejlettebb AI, átalakított tengeri kereskedelem, sőt, vízi csaták... Az internetes és hálózati játék lassan már természetes.

Igaz, a játékosok számára csak egyetlen nép választható, de a számítógép kilenc további nációt irányít, így akár az eszkimókkal is kereskedhetsz, ha úgy tetszik.

Lily

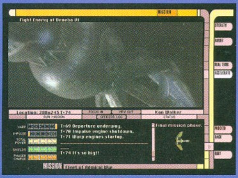
Kiadó: Sunflowers
Megjelenés: 2001. eleje
Web: www.anno1503.de

kiadási jogát. A következő stratégiai játékokra számíthatunk: City Trader, Airline Tycoon, TV Star.

• Hiányzott az idei ECTS-ről Lara Croft. Sőt, az EIDOS lányok is nagyon, mert egyetlen igazi szépség sem képviselte magát a standokon. A 2001. végére megjelenő Lula 3D főhősnője is igen halvány árnyéka lett volna a Tomb Raider főszereplőjének. Ettől függetlenül rendkívül kedvesen várta és fogadta rajongóit. Egyébként a Lula 3D-t bemutató demón még csak az új csodaengine-nel készült vázlatokat tekinthettük meg, így jövő év végéig ebből még akármi is lehet. Meglátjuk.

SACRIFICE

SPELLCROSS



STARTREK STARSHIP CREATOR WARP II

TECHNOMAGE

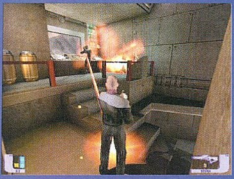
THANDOR - THE INVASION

WAR COMMANDER

ARCTURUS

CLOSE COMBAT 5

DISPELL



FALLEN

ANARCHY ONLINE

A kolonizált galaxis egy kis távoli sarkában háború dúl az Omni-Tek mamutvállalat és az ellene lázadó klánok között. Kalandjaidat Rubi-Ka újonnan érkezett polgáraként kezdheted meg, hogy részt vehess e világ harcaiban, ahol "garantáltan nincsenek orkok, elf hercegnők és egyéb varázslatos dolgok" – ígérik a fejlesztők.

Az Anarchy Online volt a legnagyobb standot elfoglaló, kizárólag interneten játszható program. A futurisztikus világok iránt vonzódó kalandozóknak feltétlenül tudom ajánlani (sőt, kis szerencsével még be lehet kerülni a már futó bétatesztbe is), bár a részleteket firtató kérdéseimre a programot bemutató srác nem tudott pontosan válaszolni. Pedig igen érdekesnek tűnt, hogy karaktereddel küldetéseket adhatsz társaidnak, s ennek teljesítéséért aranyat, tárgyakat, sőt tapasztalati pontot is felajánlhatsz. Ez utóbbi igen érdekes lehet, attól függően, hogy saját pontjaidból adod-e ezt, vagy sem. Na ez az, amit nem tudott ott, abban a pillanatban senki megmondani...

A misztikus világ különös szörnyeivel mindenképpen vonzó, és a karakterek által leanimált mókás gesztusok (integetés, meghajlás, bemutatkozás stb.) teljessé teszik a hangulatot. A program havi díjas.

Lily

Fejlesztő: Funcom
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.anarchy-online.com

EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS

Az EverQuestnek már nincs szüksége reklámra, s hatalmas képernyőkre. Így a nagyközönség elől zárt ajtók mögött mutatták meg az újságíróknak a készülő kiegészítőt, melyben új, fagyos kontinens nyílik meg Norrath világában. Ak'anon gnómjai ugyanis átjutottak az óceán jeges tájain, s hatalmas szigetet fedeztek fel. A tizenhat zónát felölelő Velious Antonica déli részén fekszik, s tájait többek között jégsárkányok, vihar- és jégóriások, gnollok és szirének népesítik be. A hólepte földrészen vészjósló jégbarlangok, kristályfolyosók, kripták, labirintusok és ősi, fagyos tornyok várják a kalandozókat.

A grafika ismét fejlődik, a fejlesztők aprólékosabban kidolgozott felületeket ígérnek. Ehhez még csak annyit, hogy a terveket Keith Parkinson neve fémjelzi.

Lily

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: Ubi Soft (Európa)
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.station.sony.com/everquest

ZAX

A JoWood standján felvonultatott arzenál számomra az ECTS egyik legnagyobb meglepetése volt. Bár a Zax nem a legérdekesebb fejlesztésük, de feltétlenül említést érdemel, hiszen ahhoz képest, hogy a megjelenésig még csaknem egy évet várnunk kell, meglepően jól működött, sőt.

Zax nem más, mint egy űrlény, aki veszélyes bolygón köt ki sérült hajójával. A feladata mi egyéb lenne, mint űrjárműve újjáépítése, no és természetesen a túlélés. Mint kiderül, nem csak őt fenyegeti veszély e bolygón, így szövetségesekre is talál... De hagyjuk a történetet, messze még a megjelenés.

Néztem a dungeonok mélyének pergő akciójeleneteit, a félelmetesen "valamire emlékeztető", izzó lávával elárasztott útvesztőt, és nem tudtam nem észrevenni, hogy a játék határozottan diabloid. A különbség csupán annyi, hogy sci-fi elemek tarkítják a labirintusokat, s zöldbőrű hősünk ennek megfelelően a technika csodáinak segítségére számíthat. Ezen a téren aztán bőséges a kínálat: a távirányítós aknától a lézerfegyverig láttam mindent. Érdekes, bár nem az én világom. Kíváncsian várom, mi lesz ebből, mire elég mindez, mert azt hiszem, 2001-ben ennél kicsit több kell majd...

Lily

Megjelenés: 2001. második fele
Kiadó: JoWooD
Web: www.jowood.com

• A Freeloader hét újabb programot szerzett meg a Take 2-tól. A PC-k boldog tulajdonosai ingyen tölthetik majd le többek között a következő programokat: Grand Theft Auto 2, Spec Ops 2, Flying heroes.

• Az Acclaim mégsem adja ki a Ferrarival kötött megállapodás alapján készülő játékát. Valószínűleg a húsz fős stáb is búcsút mondhat a cégnek.

• A Gameplay Studios úgy döntött, ezentúl nem keres kiadót készülő programjai számára, hanem maga adja ki azokat. Sok sikert!

Lily
lily@vogel.hu

ECTS 2000 LONDON

MOORHUHN 2

Minden 1998-ban kezdődött. Történt ugyanis, hogy egy bizonyos whisky új reklámkampányának okán megszületett a Moorhuhnjagd. Amikor pedig az egyszerű vízityúkvadászat felkerült az internetre, bekövetkezett a vég, mert a rettegett szárnyasok valóra váltották a rendszergazdák és a munkaadók rémálmait: akár a lavina, a cseppet sem intelligens szárnyasok elsöpörhetetlen áradatként lepték be a monitorokat, szórakoztató haláluk új és új csirkecserkészőket ejtett rabul. Az első két hónapban 2,5 millióan töltötték le a programot maguknak, és a honlap találatainak száma elérte a hárommilliót. Németországban megkísérelték eltüntetni a Moorhuhnt a munkahelyi gépekről, külön programok születtek e célra, hiába. A fanatikusok megoldották, hogy bármikor kedvükre vadászhassanak, kikapcsolódhassanak, és persze rekordot dönthessenek újra és újra.

Nem is ért hát meglepetésként, hogy annál a két gépnél, ahol a Moorhuhn 2 futott, mindig kisebb fajta tömeg várt a sorára.

Eljött az idő, kezdődhet újra a harc mind a vízipipik, mind a program ellen… (A Moorhuhn 2-t megtaláljátok CD mellékletünkön az extra ajánlatban.)

Lily

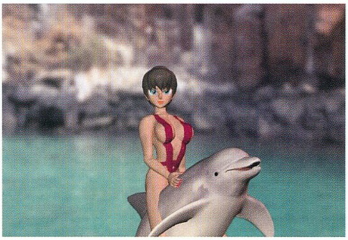
Kiadó: Phenomedia AG
Megjelenés: már van :)
Web: www.moorhuhn.com

EROTICA ISLAND

Ez az a program, amiről írnunk kell, olyannyira elborzadtunk tőle mindketten. Ennek oka egyrészt a helyszínen reprezentáló lányokban és a rettenetesen gyenge demóban keresendő. Ráadásul, legnagyobb elkeseredésünkre a stand körül állandó volt a tolongás, s részemről csak remélni merem, hogy a Flare Media által kiadott, erotikus "hangvételű" Leisure Suit Larry epizód vagy sokkal jobb lesz, mint ami a press anyagból kiderült, vagy hamar elfelejti mindenki.

A programban egyébként Reggie Rich, a playboy luxuskalandjai során egy trópusi szigeten köt ki, ahonnan csak akkor szabadulhat el, ha teljesíti a helyi horgász feltételeit, melyek a helyi hölgyekkel kapcsolatosak...

Az Erotica Island természetesen az "adult" korosztálynak ajánlott, bár részemről óva intenék tőle mindenkit, és megszavazom neki az ECTS legalja címet.



Lily

Kiadó: Flare Media Limited
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.erotica-island.com

HOOLIGANS

"Az egyetlen dolog, amitől félned kell, hogy a sör elfogy." - hirdették a huligánok standján, ahol a jelmondat jegyében folyamatosan csapolták is a mézszínű nedűt. Ezért elvileg nem volt ok a rettegésre, ám bennem ezzel kapcsolatban kicsit megingott valami. Ebben a real-time stratégiában ugyanis huligán banda tagja, sőt vezetője leszel, s ebben a szerepben célod nem lehet más, mint (szesz)társaiddal Európa legmenőbb csoportjává válni. Az ehhez vezető út egyértelműen vandálkodás a focimeccseken (vár rád a teljes fociszezon), verekedés a rivális bandákkal, rombolás. Mindehhez szükséges képességek: ravasz taktikázás, fejlett gondolkodás, politikai érzék és alkoholtolerancia, no meg egy kis elvetemültség.

A multiplayer módban négy játékos küzdhet majd meg, és a fejlesztők számos bajnokságot is terveznek.

Az én félelmem azonban az, ha nemzetközi társadalmi cél a focimeccseken elharapózó vandálkodás elleni küzdelem, vajon van-e helye a Hooligansnak a fiatalok számára készülő programok palettáján? Kétségeimmel nem vagyok egyedül, a kormány is alaposabb vizsgálat alá veti a játékot, hiszen milliókat költenek évente e viselkedésforma ellen, s nem feltétlenül hasznos ezt még virtuális térben sem népszerűsíteni.

Lily

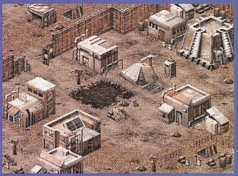
Kiadó: Thirteenth Production BV
Megjelenés: 2000. ősz
Web: www.hooligans-thegame.com

THE FATE

JURASSIC PRIMITIVE WARS II

RENO AIR

SEVEN YEARS WAR 2



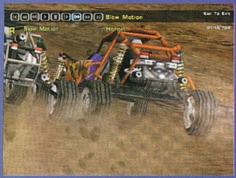
TRAGON

WHITE DAY

WILLIAMS F1 RACER

WORLD WAR II

HOSTILE WATERS



OFFROAD

ARMALION

A szerepjátékosok számára mindig szívet melengető élmény, amikor egy legenda visszatér. A legnépszerűbb német fantasy saga, a Das Schwarze Auge ismét a

monitorok elé bilincseli a fantasy világok szerelmeseit, igaz, az Arcania birodalmába való visszatérésére még több mint egy évet várnunk kell. Mégis szót érdemel a program, melynek demójában láthattuk, amint a megkönnyebbült tolvaj boldogan táncol a hatalmas óriás tetemén, vagy ahogyan a parti óvatosan egyensúlyoz a mélység felett átívelő pallón, sőt azt is, hogy kalandozóink hogyan másszák majd meg a meredek falakat. Már most lenyűgöző, bár a lelkesedéssel még várjunk, hisz a real-time harcrendszer intő jel még akkor is, ha ehhez külön harcmező-képernyő nyílik.

A történet mindenesetre az irányított karakter osztályától függően eltérő lesz, így a változatos szórakozás garantált. Ráadásul az Armalion-netről a fanatikusok új szinteket is letölthetnek majd, és természetesen online játéklehetőség is lesz. No, de addig nagyon sokat kell még aludni...

Lily

Fejlesztő: Ikarion / Kiadó: Egmont
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.armalion.de

CULTURES

A számomra tetszetős név és Settlers-szerű kinézett volt az ok, amiért leültem a hamarosan megjelenő Cultures mellé. Aztán valahogy úgy maradtam figyelve az apró birodalom lakóinak világát, hallgatva kéréseiket, s számomra megoldhatatlannak tűnő gondjaikat. Nem tudtam mit kezdeni az éhes katonákkal, lebontottam hát az őrtornyot, hátha hazamennek, és belaknak. Ekkor mögöttem valaki halkan felsóhajtott... Megfordultam, mire kedves mosolyú, bár kissé riadt fejlesztőt láthattam, aki inkább sebesen bemutatta a programot, csak ne zúzzam tovább apró birodalmát...

Következzen néhány érdekes tudnivaló, de nem térnék ki a részletekre, mert ez a jó kis birodalomépítő stratégia hamarosan megjelenik, és megérdemli a leírást. Tehát, négy nép (viking, eszkimó, maja, indián) képviseli magát ebben a kedves grafikájú programban, s mindegyik más-más képességekkel, lehetőségekkel rendelkezik. Igaz, csak a vikingek számára készül hadjárat. Az emberek életük során ún. fejlődési pontokat kapnak, melyeket te oszthatsz szét. Ráadásul a megtanulható foglalkozásokat szabályozó farendszer szerint kis vikingjeid diplomákat is szerezhetnek, és tudásuk függvényében jelölheted ki, illetve változtathatod meg munkahelyüket. Még a házassági engedélyt is neked kell megadnod. :) A Cultures egyébként roppant békés, elvileg egyáltalán nem kell harcolnod, ha nem akarsz, terjeszkedhetsz békés módon és/vagy a diplomácia eszközeivel is.

Lily

Kiadó: THQ
Megjelenés: 2000. szeptember
Web: www.thq.com

RIM

A kiállítás legkülönlegesebb harcrendszerű stratégiája címet ajánlom fel ezennel a Fishtank Interactive programjának. Ennek oka nem más, mint az, hogy bár a program elvileg real-time, ám mégis minden fázisokra bomlik. Az első a mozgási fázis, melyben minden egységed adott, típus- és terepfüggő lépést tehet. Ezt követi az akció (támadások megadása), majd a "történési" fázis, melyben összekulcsolt kezekkel nézhetsz, mint a moziban, mi lesz a végkifejlet. Eztán pedig kezdődik újra a mozgás. Persze, láttunk már ilyet, csak nem így.

Ráadásul a terep jelentősen befolyásolja az eseményeket és a lehetőségeket, tehát például a magasabb pontokról távolabbra lőhetsz (feltéve, hogy az egység képes odajutni), egyes tereptárgyak viszont akadályoznak a haladásban és/vagy támadásban és így tovább. Még az időjárás is kihat mindenre. Kutatás, fejlesztés, nyersanyagbányászat nincs. Ez itt tiszta stratégia, méghozzá nem is akárhogy. Nekem nagyon tetszett, és kíváncsian várom, mi lesz ebből tavaszra.

Lily

Kiadó: Fishtank Interactive / Fejlesztő: TriNodE
Megjelenés: 2001. első negyedév
Web: www.fishtank-interactive.com

SETTLERS IV

A zárt körben látogatható Blue Byte standon többek között a Settlers következő epizódját tekinthettük meg. A negyedik részben kis alattvalóid felfedezik a sötét erők hatalmát, s ennek okán megszületik az ún. sötét törzs is, mely nem rest felhasználni az új erőt. Külön hadjárat készül természetesen nekik is, s emellett a római, a viking és a maja birodalmak vezetői is kapnak egy-egy küldetéssorozatot. A csacsikaravánok által biztosított kereskedelem kis színt hoz a játékmenetbe, és az is, hogy a tengeren már nem csupán hajózhatunk, hanem bizony számolni kell az ütközetekkel is.

Az internetes játékosok számára minden bizonnyal öröm a cooperative játékmód, s az, hogy váraidon, hajóidon immáron saját zászlód loboghat...

Érdekesség! A fanatikus játékosok számára 11 cm-es műanyag figurákat adtak ki. A teljes gyűjteményben mindössze négy karakter szerepel; Inara, az amazon, Clavius, a centurio, Yamato, a szamuráj és Sokaris, a piramisok őre.

Lily

Kiadó: Blue Byte
Megjelenés: 2000. december
Web: www.bluebyte.net

THE SETTLERS - SMACK A THIEF!

Maradjunk még egy kicsit a Settlerseknél, mert a napokban jelenik meg ez az ingyenesen letölthető kiegészítő, melyben aranyra éhes viking horda rohanja le a római birodalmat, s neked kell megfékezned és elkapnod a tolvajokat. Persze nehogy véres ütközetek lebegjenek a szemed előtt, ebbe a világba sokkal inkább passzolnak a Smack a thief! által garantált humoros akciójelenetek. A játékmenet ezúttal nem lesz andalító az biztos, készülj fel arra, hogy akár csupán 2 perc alatt kell megfékezned az aranycsenő hordát!

Nagyszerű ötlet, mely talán új lendületet hoz a telepesek lassan leülő világába.

Lily

Kiadó: Blue Byte
Megjelenés: 2000. szeptember
Web: www.bluebyte.net

EUROPEAN WARS: COSSACKS

Azt hiszem ez lesz az a program, amelyiktől leesik a történelmi stratégiák kedvelőinek álla. Ebben a végleges finomsággal kidolgozott programban ugyanis akár 8000, azaz nyolcezer (nem elírás!) egység mozoghat egyidejűleg akadozás nélkül a csatatéren. Ez utóbbi egyébként szintén gigantikus, 1600x1024-es felbontás esetén akár 36x36darabos is lehet. Én nem hittem el, de megmutatták...

A tizenhat rivalizáló nemzet természetesen számos egyedi tulajdonsággal, lehetőséggel és egységgel rendelkezik majd. A nyolcvanöt történelmi csatában háromszáz láncszemen át fejlesztheted technikai lehetőségeidet, és egységeid olyan alakzatokat vehetnek fel az ütközetek során, mint például az oszlop vagy az ékalak. A füst, a köd, a robbanások, a víz fodrozódása már csak olyan bónusz, amelyik egyik ámulatból a másikba ejthet.

Ráadásul nem elég, hogy professzionális ütközeteket vezényelsz és ügyelsz a kutatásokra, biztosítanod kell a nyersanyagforrásokat, melyekből hatféle is lesz (étel, fa, arany, vas, szén, kő).

Részemről döbbenten néztem akkor, és kíváncsian várom a fogadtatást karácsony környékén.

Lily

Kiadó: CDV Software
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.cossacks.de

COLIN MCRAE RALLY 2

INSANE

X-COM ALLIANCES

STARSHIP TROOPERS

SQUAD LEADER

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

MONOPOLY TYCOON

BRIDGE COMMANDER

B-17 FLYING FORTRESS

WIZARDS & WARRIORS

WARCRAFT III

A program már az E3-on is futott, de a Blizzard az ECTS-en természetesen új Warcraft III verzióval képviselte magát. A fejlesztők által bemutatott demóban még csak az orkok és az emberek képességeit villantották fel, de az ellenségek közt már feltűnt az élőholt horda s néhány démon is, míg a titkos ötödik fajra még mindig nem derült fény.

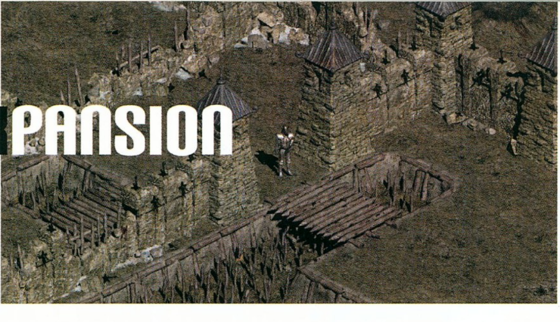
A demonstrációban elsőként a grafika hatott elemi erővel: úgy tűnik, sikerült megválasztani a megfelelő nézetet, ha már úgy néz ki, hogy a 3D által kínált forgatási lehetőséget nem használhatjuk ki. Ezután következett az orkok bemutatása, aminek során rögtön elsőre a faluban kószáló vaddisznók aprítását figyelhettük meg. A szerencsétlen állatok leöléséért ugyanis tapasztalati pont jár, így a második szint könnyen megszerezhető. Nem sorolnám fel a bemutatott ork egységeket, ám néhány lehetőség: környezetében pusztítást okozó csatakiáltást hallató lovas, egész csapatot életben tartó gyógyító, csoportos teleportációra képes varázsló… Az emberek közt pedig: életet adó paladin, nesztelen léptekkel suhanó, halálosan pontosan lövő íjász, fizikálisan gyenge, ám döbbenetes erőket mozgató varázsló. Az igazán érdekes új fajok titkait sajnos még nem fürkészhettük.

Amilyen most volt a Warcraft III: pergő ritmusú és gyönyörű. Ám az igazi megmérettetés: az AI megfelelően fejlett lesz-e, bírja-e majd a B.net a terhelést, lekezel-e a program nyolc játékost, vagy be kell, hogy érjük kevesebbel? Kérdések, melyekre - ha minden igaz - még idén választ kapunk.

Lily

Fejlesztő: Blizzard / Kiadó: Havas Interactive (Európa)
Megjelenés: 2000. karácsony
Web: www.blizzard.com

DIABLO 2 EXPANSION



StartBox

Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Blizzard
Megjelenés: 2001. tavasz
Web: www.blizzard.com/diablo2exp

Ősidők óta dúl a Jó és a Gonosz küzdelme, s harcoljunk bármelyik oldalon, be kellene, hogy lássuk végre, sosem arathatunk végleges győzelmet. Ám természetesen képtelenek vagyunk erre, hiszen hogyan is küzdhetnénk teljes szívünkkel, ha akár csak az árnya is felmerülne bennünk annak a gyanúnak, hogy nem hozhatjuk el világunkba például a teljességet, a jóság hatalmát, melyben nincs helye viszálynak, mindenki boldog, s elégedett... Utópia lenne? Én nem hiszem, hogy az örök harcra kárhoztatott angyal és démon a kozmikus egyensúly része lenne...

... Ettől függetlenül tény, hogy Baal él, s pokoli hordájával északnak tart, a barbárok vidékére, s terve mi lenne más, mint a gonosz uralmának beteljesítése. Nem arattunk még győzelmet, de talán ez alkalommal eljött a mi időnk.

A Diablo II folyamatosan vezeti az eladási listákat, ám a Blizzard nem pihen a babérjain. Egyrészt észvesztő sebességgel száguld a WarCraft III-mal a célegyenesben, másrészt készíti a Diablo II kiegészítőjét, melyet immáron az ECTS-en hivatalosan is bejelentett.

A programot természetesen zárt ajtók mögött mutatták be az újságíróknak, de a szerencsés pillanatban érkezett, agilis érdeklődőket esetenként beengedték. A kiegészítő legfontosabb újítása egy teljes új fejezet és a két új karakterosztály. A történetről a bemutatóban nem sok szó esett, mindössze annyi derült ki, hogy ebben is hat küldetést kapunk. Ám annál többet tudhattam meg az utóbbiakról.

AZ ORGYILKOS

Legnagyobb megdöbbenésemre ez a karakter nőnemű lett. A harcművészet (a test mint fegyver), a csapdák készítése és az árnyak kínálta lehetőségek kihasználása az orgyilkos erőssége. E karakter harminc fejleszthető képessége közül néhány: focus, shock field, blade sentinel, lure. Mivel a képességek fája még nem végleges, többet nem mondanék. Egy biztos, különös harcos-mágus osztály lesz ez, melynek lehetőségeit magadnak kell majd felfedezned. Ellenségként pedig érdemes tudni, hogy az elme és a fizikum hatalma veszélyes kombináció.

A DRUIDA

A Diablo 2 druidája nem hasonlít az AD&D azonos karakterére – szögezte le gyorsan a reprezentációt tartó fejlesztő. Tökéletesíthető képességei három csoportra tagolódnak. Az első az elementális mágia magas szintű használatát teszi lehetővé, ennek segítségével a természet erőit használhatod fel. Így vulkánt emelhetsz, szélvihart kavarhatsz, vagy megnyithatod a földet is. A második csoport a lények idézése lesz. Karakteredet követheti hollók raja, farkasfalka, kósza lélek, ágas inda, sőt igazán nagy erő birtoklása esetén grizzly is. Az utolsó, talán legérdekesebb képességcsoport az alakváltás. Ezt fejlesztve druidád farkassá vagy akár vérmedvévé is válhat.

SZÖRNYEK

A demonstráción néhány főszörny látványos halála mellett az impek nyüzsgése ragadott meg. Annál is inkább, mert ezek a gonosz kópék toronyba is mászhatnak, ahonnan halálos veszedelmet jelentenek egészen addig, míg ki nem bontod alóluk az építményt. A reanimált horda is igencsak veszélyesnek tűnt, bár a valószínűleg sebezhetetlen karakternek természetesen nem jelentettek gondot. Mint kiderült, a végleges verzióban lesz katapultot használó ellenség is...

EGYÉB NYALÁNKSÁGOK, TUDNIVALÓK

• Akik már végigjátszották a négy fejezetet, azok a megfelelő szinten azonnal beléphetnek majd az ötödik fejezet kalandjaiba.

• Minden osztály kap új tárgyakat, igaz, nem sokat. Mivel ezeket a kifejezetten magas szintű karakterek számára készítették, általában a küldetések teljesítése után szerezheted meg őket. Természetesen lesznek kasztspecifikus tárgyak is, ilyen például az orgyilkos katarja.

• Nézd, milyen gyönyörű halálokat készítünk! - mutatta a srác lelkesen, és én döbbenten néztem a kínoktól gyötrődő, majd térdére rogyó főszörnyet, akiről lefoszlott a

hús. Kidolgozott, látványos, igaz. De gyönyörű?

• Számíthatsz tőled és az NPC-ktől függetlenül bekövetkező eseményekre is, mint például bizonyos helyszíneken a tűzeső vagy egyéb halálos meglepetés.

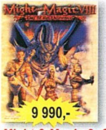
• Az új Horadric Cube receptek is javában készülnek.

• Kicsit még zavaros, hogyan játszhatnak majd együtt a kiegészítő új karakterei azokkal a játékosokkal, akik esetleg nem vették meg a barbár vidékre vezető epizódot. Valószínűleg nem tudják megoldani, hogy a standard játékosok és az expansion tulajdonosok együtt kalandozhassanak.

Összegzésként mit mondhatnék. Gyors, pergő, akciódús játékot láthattam, s két igen vonzó karakterosztályt. Ha a Battle.neten minden rendben lesz, biztosan megnézem magamnak, mire is képesek a druidák ebben a világban...

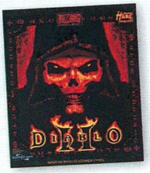
Lily

CD GALAXIS


9 990,-
Might & Magic 8

9 990,-
Shogun: Total War

9 990,-
Everquest



Diablo 2
magyar kézikönyvvel
11 490,-

9 990,-
Icewind Dale

9 990,-
Grand Prix 3

9 990,-
Traffic Giant

1944 Across The Rh......1 990
3D Minigolf Deluxe........2 990
3D Ultra Pinball 1+2 ......3 990
Aces Collection 2 990
Addiction Pinball...........1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Age Of Empires 2 ....15 990
AOE 2 Mission.................JÖN
Anno 1602 Gold.............6 990
Apache Havoc 1 990
Apache Longbow 1 990
Army Men........................1 990
Army Men In Space.......2 990
Ascendancy....................1 990
Atlantis 2.........................7 990
Atomic Bomberman......1 990
Baldur's Gate..................4 990
Baldur's Gate Mission ..4 990
Barbie játékok.................7 990
Barrage............................1 990
Behind The Magic 3 990
Biggest Names 4 ....9 990
Billiard Clubhouse 2 990
Bingo Master 3 990
Blade Runner..................3 990
Blaze & Blade 3 990
Blood 2.............................2 990
Breakneck........................3 990
Broken Sword..................1 990
Broken Sword 2..............1 990
Buggy...............................2 990
Caesar 3 ....3 990
Carmageddon 2000*......9 990
Chessmaster 7000..........9 990
China: Forbidden City...2 990
Civilization 1 990
Civilization 2 ....2 990
Colonization.....................1 990
C&C Worldwide Warf. ...9 990
Command & Conquer + küld.
Red Alert + 2 küldetés
Compilation - Sport.......3 990
Powerboat Racing, Tilt
Screamer 2, V.Pool 2, Snooker
Croc 2...............................9 990
Dark Omen 2 990
Daikatana 3 990
Dark Reign 2 990
Dark Reign 2 ....9 990
Deathtrap Dungeon.......1 990
Delta Force 2....................9 990
Demolition Racer...........4 990
Deus Ex 5 990
Diablo 2 990
Diablo 2 ....11 490

Die Hard Trilogy 2 ....9 990
Discworld Noir* 2 990
Drakan*............................4 990
Duke Nukem 3D* 2 990
Dukes Of Hazzard..........9 990
Elements 2 990
Earthworm Jim, Interstate 76
A-10 Cuba, Mechwarrior 2 M.
Enemy Engaged 9 990
European Air War* 2 990
Everquest.........................9 990
Extreme Mount. Biker ...2 990
F1 World Grand Prix 2 990
FA-18 Hornet 3...............1 990
Falcon 4.0........................6 990
Final Fantasy VIII...........5 990
Flight Unlimited 2..........1 990
Gangsters 4 990
Glover..............................2 990
GP 500 ....4 990
Grand Prix 3....................9 990
Grand Prix Legends 3 990
Grand Prix World...........4 990
Grand Theft Auto...........2 990
Grand Touring 1 990
Ground Control 9 990
Gunship...........................6 990
Half-Life Generation......9 990
Hardwar...........................1 990
Heart Of Darkness.........2 990
Heavy Metal FAKK 2* 9 990
Heroes 3 Shadows* ....JÖN
Hexen 2 ....2 990
Hidden & Dangerous.....6 990
Hidden & Dang. Miss. ...3 990
Homeworld.....................7 990
Icewind Dale 9 990
Imperialism 2 ....4 990
Imperium Galactica 2 ....7 990
Int. Rally Champ. 1 990
Jedi Knight Gold 5 990
KA-52 Team Alligator....9 990
KISS: Psycho Circus* ...9 990
Knights & Merchants 3 990
Lands Of Lore 3.............3 990
Larry Collection (1-7) 3 990
Le Mans 24 Hours 2 990
Lighthouse + Rama.......3 990
Lode Runner...................2 990
Longest Journey.............JÖN
Lords Of Magic 2 990
M1 Tank Platoon 2.........2 990
Machines.........................2 990
Magic & Mayhem 2 990
Magic The Gathering.....2 990

5 990,-
Thief 2

5 990,-
Deus Ex

5 990,-
FInal Fantasy 8

3 990,-
Daikatana

5 990,-
Planescape Torment

5 990,-
Star Trek Coll.

1 990,-
Requiem

2 990,-
Heart Of Darkness

1 990,-
Screamer Rally

6 990,-
Gunship

1 990,-
Touche (magyar nyelven)

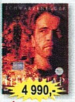
2 990,-
Revenant

FILMEK – FILMEK – FILMEK **DVD** FILMEK – FILMEK – FILMEK

4 990,-
Hatodik érzék

6 690,-
Men in Black

6 690,-
Csontember


4 990,-
Ítéletnap

KÉRD TELJES KATALÓGUSUNKAT, INGYEN KIKÜLDJÜK!

Majesty 4 990
MDK 2..............................9 990
MechCommander Gld ...2 990
Might & Magic 6.............1 990
Might & Magic 7.............5 990
Might & Magic 8.............9 990
Monaco Grand Prix 3 990
Mortyr..............................5 990
Myth 1: Fallen Lords 1 990
Myth 2: Soulblighter......2 990
NFS. 5: Porsche..............9 990
NHL Hockey 2000 ....6 990
Nomad Soul 5 990
Outcast* 2 990
Pax Corpus 1 990
Phantasmagoria 2 ....2 990
Phantom Menace...........5 990
Pharaoh ....AKCIÓ
Pharaoh: Cleopatra.........JÖN
Planescape Torment.....5 990
Police Quest SWAT 2....2 990
Police Quest SWAT 3....9 990
Populous 3D Mission....2 990
Premier Manager 99......2 990
Pro Pinball 2:Timeshck.1 990
Quake 3 Arena...............9 990
Racer 5 990
Rally Bajnokság 2 990
Rally Champion. 2000...6 990
Rally Masters.................4 990
Rayman 2 ....3 990
Red Baron 2....................2 990
Requiem 1 990
Revenant.........................2 990
Riverworld.......................1 990
R. Williams Anthology ..2 990
Rogue Spear...................7 990
Rogue Squadron 5 990
Rollercoaster Tycoon ...4 990
Saga - A vikingek h. 4 990
Screamer.........................1 990
Screamer Rally 1 990
Sega Rally 2....................4 990
Settlers 3 ....5 990
Settlers 3 Mission 1.......3 990
Settlers 3 M. Amazons ..5 990
Settlers 3 Big Pack......11 990
alapjáték + mindkét küldetés
ShadowMan 3 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Mom. ...2 990
Shogun: Total War 9 990
Sim City 3000 World E. .9 990
Sims.................................9 990
Sims küldetés*...............6 990

Soldiers Of Fortune.......9 990
Soulbringer*....................5 990
South Park Rally............3 990
StarCraft Gold*............AKCIÓ
Starlancer......................13 990
Star Trek Collection 5 990
Birth Of The Federation, Next
Generation, Generations,
Klingon Honor Guard
Star Trek: Hidden Evil...9 990
Star Trek: Klingon Ac. ..9 990
Suzuki Alstare 9 990
Sydney 2000* 9 990
System Shock 2.............5 990
Team Apache.................2 990
Terracide 1 990
Test Drive 6....................4 990
Theme Hospital+Park....4 990
Theocracy 5 990
Thief 2..............................5 990
TOCA Touring Car 2......4 990
Tomb Raider Gold 1 990
Tomb Raider 3 Gold 4 990
Tomb Raider 4 ....4 990
Total A. Kingdoms 2 990
Touche 1 990
Traffic Giant...................9 990
Tycoon Collection 6 990
Railroad Tycoon 2, Rollercoas-
ter Tycoon, Transport Tyc. Dlx
Ubik 2 990
UEFA Ch. League 99/00 2 990
UFO.................................1 990
Ultima IX: Ascension 7 990
Ult. Soccer Manager 98.2 990
Unreal 2 990
Unreal Tournament 4 990
Urban Chaos..................3 990
US Air Force 6 990
Vampire The Masquer...9 990
V-Rally 2 990
Viper Racing 2 990
Warcraft..........................1 990
Warcraft 2.......................2 990
Warlords Battlecry*.......9 990
Wheel Of Time*..............2 990
World Leag. Soccer 98..1 990
Worms 1 990
Worms 2*........................2 990
Worms Armageddon.....4 990
X: Beyond The Frontier 5 990
X-Com Apocalypse 2 990
X-Com Interceptor.........2 990
Zork: Grand Inquisitor ..2 990
*Hamarosan megérkezik

IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület

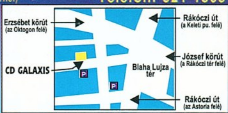
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon: 361-4061

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek
10-18 óráig

Pest – VII. kerület

Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek
10-18 óráig
Szombat
10-13 óráig



CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!
Biztonságos kartondobozba csomagolva!

Telefon: 479-0933

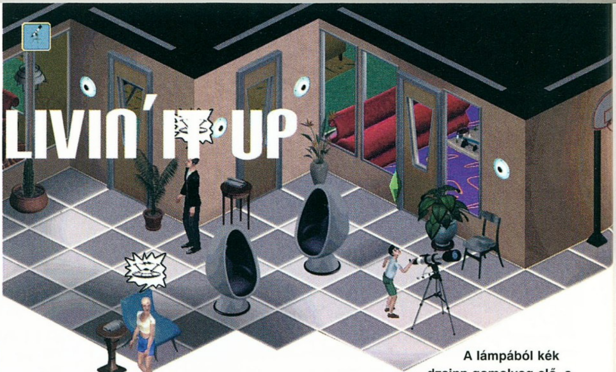
BUDAPESTEN BELÜL: FUTÁRSZOLGÁLAT
BUDAPESTEN KÍVÜL: POSTAI UTÁNVÉT

MÉG AZNAP!

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Rendelésfelvétel:
Hétfő-Péntek 10-16h
H-P 10-18h, Sz 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

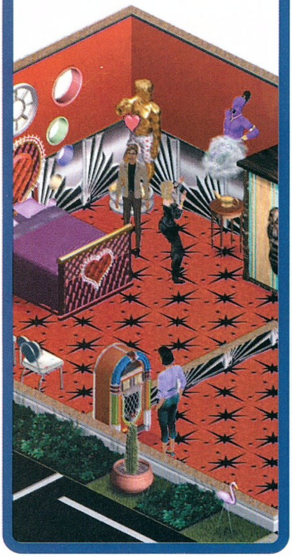


THE SIMS: LIVIN' IT UP

StartBox

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: október
Web: www.thesims.com

A The Sims az idei év egyik legjobb játéka és legnagyobb ötlete. Jogosan. Magam sem hittem, milyen vonzereje van a programnak, míg nem kezdtem el igazgatni a virtuális család sorsát. Félelmetes, hogy leköti az embert, hogy azzal bajlódjon, amivel tulajdonképpen hétköznapjai is telnek. Ám ennek hamarosan vége! Igen, jól hallottátok. Vége, mégpedig azért, mert az EA fejlesztői úgy gondolták, itt az ideje, hogy kirobbantsák a társaságot a hétköznapokból. Ennek nyomán számos új, mókás helyzetet teremtettek a kiegészítővel, melyek mindennek nevezhetők csak átlagosnak nem...



Következzen hát az interjú, amely igen jó hangulatban született az EA új székházában tartott partin…

Szia! Megmutatnád milyen újításokat tartalmaz a Livin'it up?

Persze, szívesen, hiszen ezért vagyok itt. Mindenek előtt a legfontosabb változtatás, hogy a játék kicsit elrugaszkodott a valós élettől. Rengeteg mókás elemet vittünk bele, ami reméljük tetszik majd mindenkinek. Várj, rögtön meg is mutatom!

A képernyőn középkori várkastélyban bőrnadrágos férfi olvas a kanapén, míg a háziasszony a nappaliban különös tárgyat vesz elő.

Látod, ez az egyik új tárgy, a voodoo baba. Ezzel gonoszkodhatsz, ha haragszol valakire. Valamelyik karakteren kell használni, és az garantáltan hamarosan rosszul lesz. Csak arra ügyelj, észre ne vegyék, mint mesterkedsz, mert ha lebuksz, jó eséllyel megpofozzák a szurkálódót.

Ez negatív fejleménynek tűnik, remélem akad pozitív esemény is a családok életében!

Hogyne. Itt van máris a csodalámpa. Ha megdörzsölteted, akár nagyszerű dolgok is történhetnek, bár az is előfordulhat, hogy csak tiszta lesz.

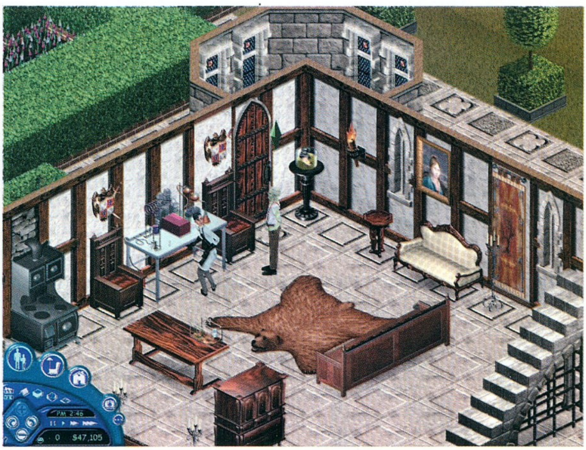
A lámpából kék dzsinn gomolyog elő, s megkérdezi: Tűz? Víz? A döbbent karakter óvakodva, de a tűz mellett dönt. Az eredmény: minden helység komfortfokozata növekszik.

Huhh, micsoda szerencse, akár katasztrófa is történhetett volna…

Milyen mókás tárgyak jelentek még meg a játékban?

Az egyik központi szerepet kapó felszerelés a "kémikus készlet". Családtagjaid mindenféle varázsitalt készíthetnek ebben a minilaborban. Például készülhet itt szerelmi bájital vagy láthatatlanságot adó lötty is. Igaz, ez utóbbinak megvan az a veszélye, hogy aki túl sokat használja, esetleg zombivá válik. A zombivá válás másik módja, hogy a halott családtagért érkező halál esetlegesen ajánlatot tehet az ember megmenekülésének árára (például mindenki más meghal). Ám még ekkor is előfordul, hogy a lélek nem tér sikeresen vissza a testbe, s félholtként tengeti tovább életét.

Szintén érdekes a varázsgömb használata, de ezt a poént nem akarom lelőni.



És a gyerekek, nekik lesz valami új játék?

Nem csak a gyerekeknek, de főleg nekik készült a látcső. Ennek a csillagvizsgáló szerkezetnek is megvannak azonban a veszélyei. Aki ugyanis túl sokat kémleli az éjszakai égboltot, azt az ufók esetenként magukkal ragadják.

Ne viccelj! És mi történik vele? Örökre nyoma veszik?

Nem, pár nap múlva visszakerül a családba.

Úgy tudom, a családok szerelmi életében is történt egy-két változás.

Nos, igen. A szerelmesek már ágyba invitálhatják egymást, ahol a takaró alatt önfeledt hancúrozás közepette okozhatnak örömet egymásnak. Erre a Las Vegas szett hatalmas szívvel dekorált, vibrálós ágya különösen alkalmas.

Milyen új szett lesz még a kiegészítőben?

A most említett Las Vegas szett a gazdag, csillogásra vágyó családoknak készült, míg a középkor hangulatát idéző Castle készlet egészen más stílust képvisel (abban láttad a voodoo mágiát). Ezen kívül lesz még egy futurisztikus garnitúra is. Ez összesen 125 tárgyat jelent, a gargoyle szobortól kezdve egészen a bárpultig.

Van-e új háziállat a játékban?

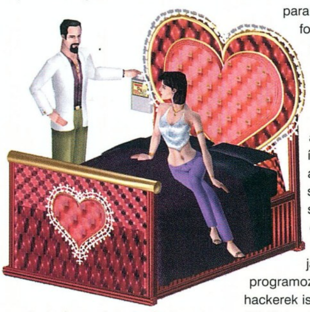
Nincsen, a hörcsög épp elég veszélyes.

Veszélyes?

Így van. Ha véletlenül megharap, megbetegedhetsz, és csak a kémiai labor használatában jártas személy tudja elkészíteni az erre ható gyógyitalt.

Van még hasonló változás a The Sims eredeti tárgyainak használatában?

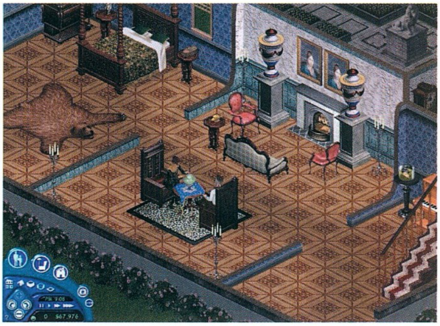
Igen. Egyet még elmondok. Biztos te is vásároltál bohócos képet a falra. Ezt szinte minden játékos megteszi, mert



a festmény egész olcsó, viszont dekoratív. Ezért ezzel is készült egy kis móka. A bohóc figyelemmel kíséri a család életét, és ha túl sok szomorúságot lát, életre kel, hogy felvidítsa a lakókat. Azt azonban már nem mondom el, hogyan veheted rá őt, hogy visszatérjen a képbe…

Milyen új foglalkozások kerültek a Livin` it Upba?

Öt új karrier is van, s ez összesen ötven foglalkozást jelent. Így ha például a zenészek rögös útját választod, akkor a



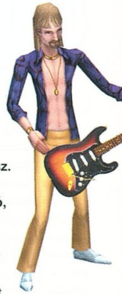
metróban éneklő utcazenész, majd zongorahangoló, lakodalmas énekes, vagy éppen rocksztár lehetsz. Érdekesség a paranormális dolgokkal foglalkozó kártyavető, ördögűző, szektavezető, vagy az ufó-kutató. Az újságíró pályát is beépítettük a játékba, a leírásokat készítő írók, a TV riporterek és a talk show-vezetők is szerepelnek nálunk. A számítógépes világban elhelyezkedők bétateszterek, játéktervezők, programozók vagy éppen hackerek is lehetnek. Az ötödik karrier pályájának lépcsőin pedig a testőr, a DJ, a videoszerkesztő, és a fotós szerepel, míg a csúcson az "állandó tiszteletbeli partivendég" szerepel.

Úgy hallottam, a kerti szettbe beach hangulatot hozó, nyitott tetős, könnyű szerkezetű épület is kerül.

Igen, így volt, de aztán elvetettük. A vidámság jegyében inkább kerti törpét tettünk a készletbe, amely csak ritkán robban fel.

Atyaég. Azt hiszem, tényleg nem fogunk unatkozni. Nem is akarom, hogy lelődd az összes poént, inkább magam fedezem fel. Köszönöm az interjút!

Jól teszed, nincs mit. Jó szórakozást!



Mit is írhatnék mindezek után? Örülök az új lehetőségeknek. Az amúgy is lebilincselő Sims valószínűleg még szórakoztatóbb lesz. Az interjúban nem említett információ, hogy a térkép többszörösen lapozható, így akár ötven család sorsát is irányíthatod, ha bírod kitartással. Engem leginkább az izgat, milyen jármű jön a munkába induló ufó-kutatóért… Hamarosan kiderül, hiszen mire e sorokat olvassátok, a kiegészítő talán már kapható is.

Lily

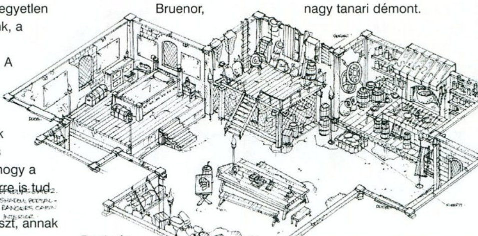
BIOWARE CORP.

Az óriási standok árnyékában szerényen meghúzódott az a cég, melynek játékai állandó szereplői az eladási listák élvonalának. A Bioware két olyan programmal rukkolt elő a kiállításon, melyek minden bizonnyal mély hatást fognak gyakorolni a piacra. A bemutatóterembe csak előzetes bejelentkezés után lehetett bejutni, de ez nem is volt baj, hiszen így a szerencsés kiválasztottak nyugodtan és kényelmesen élvezhették a félórás bemutatókat. Elsőként Dr. Ray Muzyka, a Baldur sorozat egyik kulcsembere mutatta be nekünk a sorozat második részét. Első nekifutásra a konfigurációs lehetőségeket demonstrálta. Az erősebb gépek tulajdonosai bizonyára örömmel veszik tudomásul, hogy a játék immár 800x600-as felbontásban is fut, s ez alaposan megdobta a kinézetet. A screenshotok alapján nem is gondoltam volna, hogy ennyit számít, de mozgás közben valami fantasztikusan néz ki. Az Icewind Dale-hez hasonlóan a Baldur 2 is támogatja a 3D gyorsítókártyákat. Ray elmondta, hogy ez a funkció igazából a varázseffektek külalakját teszi vonzóbbá, maga a játék tökéletesen működik 3D kártya nélkül is. Az Icewind Dale-lel ellentétben ezúttal csak egyetlen karaktert kell generálnunk, a többiek menet közben csapódnak a csapathoz. A legfontosabb változás a három új karakterosztály megjelenése. Indíthatunk szerzetest, sorceresst és barbárt is. Külön öröm, hogy a rangerünk végre egyszerre is tud két fegyvert használni.

Aki ismeri az első részt, annak jó hír lehet, hogy az ott megszeretett karakterek feltűnnek a folytatásban is. Az első percekben meglehetősen szorult helyzetben találjuk magunkat. Sarevok testvéreként és Bhaal fiaként veszélyt jelentünk a társadalomra, s ezt egy önjelölt mágus-diktátor ki is használja. Ketrecbe zárva kénytelenek vagyunk elviselni a kísérleteit, minek következtében gyakran elveszítjük az eszméletünket. Szerencsére régi barátunk, Imoen ismét a segítségünkre siet a bajban. Kihasználva a mágus figyelmetlenségét besurran a laboratóriumba, s kiszabadít minket. Innen kezdve mi irányítjuk a játékot hét nagy fejezeten keresztül. Ray szerint a tiszta játékidő hozzávetőleg 70 órát vesz igénybe, de ebben természetesen nincs benne az összes alküldetés. Mindent összevetve hosszabb lesz, mint az első rész, bár ez is négy CD-n jelenik meg. A megjelenést követő hónapban érkezik a DVD változat, s az Interplayen keresztül megrendelhető lesz a Collector's Edition, melyben különleges meglepetések várják a felárat kifizető vásárlót.

A BG2 egyik leginkább várt szereplője az a hatalmas vörös sárkány, amelyet Ray kérésünkre mozgás közben is megmutatott. Köztudott, hogy a sárkányok képesek megváltoztatni az alakjukat, ezért senki se lepődjön meg azon, ha valamelyik dungeon mélyén az egyik ártalmatlannak tűnő NPC hirtelen átváltozik dühös sárkánnyá. Ray a kedvünkért megtámadta ezt a fenevadat, de az alacsony szintű csapata pillanatok alatt elvérzett a küzdelem során.

Jó hír a Drizzt rajongóknak. Az első részhez hasonlóan ebben is találkozhatunk a legendás drow elf rangerrel, akihez ezúttal régi ismerősök is csatlakoznak. Feltűnik a színen Cattie-brie, Bruenor,



Regis és a drow elválaszthatatlan társa, Guenwyver is. Aki az első részből áthozta a karaktereit, az jobban teszi, ha visszagondol a Drizzttel való találkozására. A drow elfek memóriája kiváló, s ha netán valaki megtámadta az első részben, az hamar farkasszemet nézhet a lángoló bíborszemekkel, s gyorsan megismerkedik a mágikus szablyák élével. Drizzt egyébként még egy küldetésbe is bevon minket, ahol rövid időre a csapatunk tagjává válik. Faerun kontinense mellett kalandozásunk során rengeteg egzotikus helyre eljuthatunk. Ezek közül ki kell emelnem az Abysst, ahol az alsó létsíkok démonaival is meg kell küzdenünk. Az már csak hab lenne a tortán, ha meg tudnánk látogatni az otthonában Errtut, a nagy tanari démont.

A játék bármelyik karakterrel végigjátszható, de lesznek olyan különleges, karakterspecifikus questek, melyeket csak akkor teljesíthetünk, ha a főhősünket abból az osztályból választottunk. Ez csak egy ok arra, hogy újra végigjátsszuk ezt a szenzációs játékot.

A második előadás a Bioware új online játékáról, a Neverwinter Nightsról szólt. Aki ismer, az tudja rólam, hogy nem vagyok híve túlságosan az online játékoknak. Iszonyú sok időt vesznek el, állandóan éjszakázni kell, s a végén már igazából nem is szólnak másról, mint arról, hogy a barátok összejönnek az

interneten, és beszélgetnek egymással.

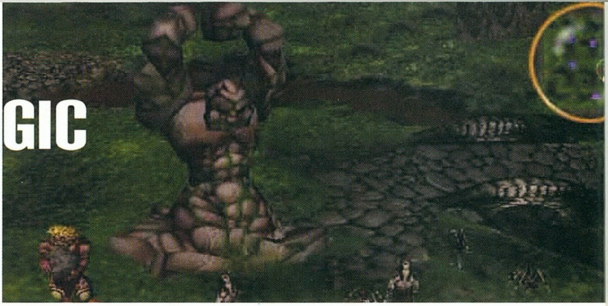
A Neverwinter Nights-bemutató után azonban mégis úgy éreztem, hogy itt az ideje csatlakozni ehhez az őrülethez. Töredelmesen be kell vallanom, hogy a játék hangulata teljesen rabul ejtett. A Forgotten Realms az egyik kedvenc fantasy világom, s a gondolat, hogy szabadon kalandozhatom benne, teljesen lázba hozott. Adva van egy 3D világ, melynek grafikai megjelenítése mindent felülmúl. Első ránézésre ez annyira nem látszik, de amint a kamerát ráközelítjük a karakterünkre, felbukkannak a részletek. A napfény megcsillan a páncélon, a táj tükröződik a fémkalapács fején, és még sorolhatnám tovább ezeket a finomságokat. Egyszerre 64 karakter játszhat. Lily hangot is adott nemtetszésének, hiszen az Everquestben egyszerre 1200 karakter játszhat. Ez rendben is van, de az az 1200 karakter bizony sorban áll a szörnyeknél. Lassan az óriás már védett faj lesz, hiszen az amerikai „kalandozók" csak arra várnak, hogy megjelenjen egy a képernyőn, s legyilkolhassák. Szívből remélem, hogy ez nem fordulhat elő a Neverwinter Nightsban. A játékhoz rögtön mellékelik a pálya-, illetve modulszerkesztőt is, melyek segítségével bárki pillanatok alatt megszerkesztheti a maga kis kalandját. Ezt csak le kell tölteni az internetről, és bemásolni a megfelelő könyvtárba. Hihetetlen lehetőségek vannak ebben a motorban, s alaposan meg lennék lepve, ha a Bioware nem hozna ki valami jó kis single player játékot ezzel az engine-nel.

A bemutatók után gratuláltam a fejlesztőknek a munkájukhoz. Tíz perc puhítás után az egész társaságot kenyérre lehetett kenni. Óriási leírásokat és címlapokat ígértem, aminek nagyon örültek. Egyetlen aprócska kérésem volt csak, néhány információ az új Star Wars szerepjátékról, melyet a LucasArtsszal közösen fejlesztenek. A mosolyok villámgyorsan lehervadtak az arcokról, s a fejlesztők sokatmondóan összenéztek. Udvariasan, de nagyon határozottan nemet mondtak, s láttam rajtuk, hogy ezt komolyan is gondolják. Kiderült, hogy a projecttel kapcsolatban teljes hírzárlat lett elrendelve. Búcsúzóul csak azzal tudtak vigasztalni, hogy az atlantai E3-on már biztosan többet tudnak mondani.

A Bioware standjáról kilépve az ECTS forgatagában találtam magam. Elnéztem az embereket, akik sorban álltak a konzolok előtt, hogy irányítópaddal a kezükben autóversenyezzenek vagy verekedjenek egyet a barátjukkal. Hirtelen nagyon megörültem annak, hogy nem tartozom közéjük, s hamarosan leülhetek a gép elé, és végigjátszhatom a Baldur's Gate második részét. Nektek is ezt tudom javasolni.

Mocsy

ART OF MAGIC



StartBox

Fejlesztő: Charybdis Limited
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2001. január
Web: www.magicandmayhem.co.uk

Anno, mikor még a ZX Spectrum uralta a számítástechnika piacát (oké, oké, tudom, hogy ezzel a kijelentéssel sokan vitába szállnának, de szerencsére én írom a cikket, így kedvemre mondhatok hasonlókat :)), valamely feledés homályába merült csapat elkészítette a játékot, melynek említése azóta is lázba hozza a stratégiarajongókat. Ennek címe nemes egyszerűséggel Chaos volt, s nyolc varázsló párbaját mutatta be.

A feladat abból állt, hogy miután a megmérkőzni vágyók elfoglalták helyüket a képernyőn, véletlenszerűen kisorsolt varázslataik bevetésével el kellett pusztítaniuk egymást. Ehhez felhasználhattak hatalmas és kevésbé hatalmas lényeket, bűvöléseket, halottidéző szertartásokat, védelmi eszközöket, s direkt sebző varázslatokat.

A játék – bár az ötlet rendkívül egyszerű volt – olyan jól sikerült, hogy az átirata sok-sok évvel később Amigán is megjelent, ám ebbe már mindenféle újításokat is beépítettek. Így például a játéktér kibővült, nem csupán egyetlen képernyőre korlátozódott, hanem jókora területeket lehetett felderíteni, illetve némi szerepjáték-elem is megjelent: indulás előtt te magad „vásárolhattad meg” a varázslók tulajdonságait illetve induló varázslatait, majd a megmérettetés közben nyújtott teljesítményed függvényében továbbfejleszthetted azokat.

Aztán tovább szálltak az évek, s 1999-ben végül újabb feldolgozás jelent meg Magic and Mayhem címmel. Az alapötlet maradt a régiben, mindössze a kerettörténetre fordítottak nagyobb hangsúlyt, a kinézet kidolgozottabb lett, és… nos, történt valami, ami mégis megváltoztatta az egész játékmenetet. Míg az elődök kivétel nélkül mind körökre osztott stratégiai játékok voltak, ezúttal már valós időben lehetett üldözni a szörnyetegeket. Ez bizonyos szempontból hasznosnak bizonyult, hisz el lehetett felejteni az órákon át tartó kombinálásokat, ugyanakkor a hangsúly a finoman kidolgozott tervekről sokkal inkább a gyors reflexet igénylő akcióra helyeződött át.

Lehet vitatkozni, vajon ez jó ötlet volt-e, nekem személy szerint az eredeti elképzelés sokkal jobban tetszett, de a játék így is nagyon élvezetesre sikerült. Ezért aztán örömmel üdvözöltem a hírt, mikor megtudtam, hogy készül a folytatás, melyben újra magamra ölthetem a varázslóköpenyt.

Mikor valamely játék folytatása elkészül, meglehetősen ritkán lehet igazi előrelépésről beszélni, legtöbbször csak az eredeti program bővítéséről van szó. Ez esetben ettől nem kell tartani, a változás oly mélyen gyökeredzik, hogy nem is ugyanaz a cég folytatja a fejlesztést, mint amelyik az első részt elkövette. A Mythos Games helyét a kiadókkal való megegyezés után az angol illetőségű Charybdis Limited veszi át, melynek neve a Machines című stratégiai játékkal vált ismertté.

Nos, mint mondtam, komoly változásokra lehet számítani. Az új csapat rengeteg ötlettel próbált finomítani a Mythos elképzelésein, s legalapvetőbb változtatásuk a grafikai motorra vonatkozott: a régi, sík ábrázolásmódot teljesen szabadon forgatható, háromdimenziós váltotta fel. Szerencsére már olyan korban

élünk, mikor ez nem hogy nem megy a kinézet rovására, de kimondottan pozitívan hat rá: hatalmas, gyönyörűen kidolgozott monstrumok veszik át a régi, egyszerű lényecskék helyét. A szabad kameranézetnek és ki-, bezoomolhatóságnak köszönhetően az arányok sokkal jobban érvényesülnek, a bokrok közt szaladgáló emberek valósággal eltörpülnek a fák fölé tornyosuló sárkányok és kőgólemek mellett.

Ez a legszembeötlőbb különbség, ám a fiúk tartogatnak még más meglepetéseket is. Bár a varázslatrendszert megtartották a régiben, tehát továbbra is mannakutakból nyert energiából idézgetheted valós időben a lényeidet, illetve dobálhatod tűzgolyóidat, a bűvigék száma és hatása jelentősen kibővült. Több mint hatvan varázslat áll rendelkezésedre, köztük huszonegy egyedi tulajdonságokkal rendelkező szörnyeteggel.

A legalapvetőbbek (mint például tündék, törpök, denevérek és sasok) mellett segítségül hívhatsz óriásokat, minotauruszokat, griffeket, erdei nimfákat, démonokat, de még vámpírokat és – sokak nagy örömére – sárkányokat is. Természetesen a hatalmasabb lények jóval nagyobb védettséget élveznek kicsiny társaikkal szemben, de más valós idejű stratégiai játékoktól eltérően ebben mindvégig rendkívül hatékonyan lehet alkalmazni a gyengébb egységeket is. Hiába van lavinaként mindent letaroló óriás hadsereged, ha az ellenség pár csenevész főnixszel a hátukba kerül, s a levegőből lecsapva lángra lobbantják a varázsló környezetét. Vagy ott vannak a denevérek, melyeket még egy erősebb tüsszentés is képes jobblétre szenderíteni, mégis elengedhetetlen segítőtársak lehetnek, mikor gyors felderítésre van szükség.

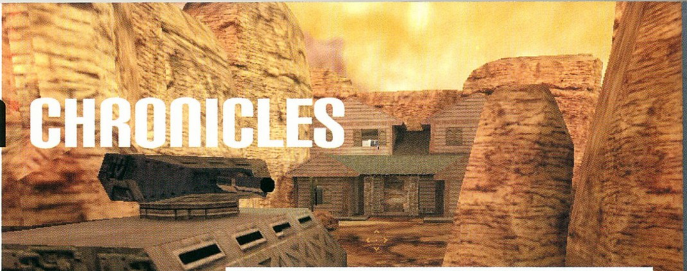
Ez a szép ebben a játékban, minden olyan sokoldalúan hasznosítható, az ember sosem lehet biztos a győzelmében vagy vereségében, egyik percről a másikra minden a visszájára fordulhat. Jókat nevettem, mikor arról olvastam, hogy miként változott a rettegett vámpír denevérré, hogy sürgősen ura segítségére siessen, s a hirtelen felbukkanó kicsiny manó hogyan pusztította el fogpiszkálónyi gyíkmetélőjével. Vagy ott volt a gondosan felépített elf sereg esete, kik a szorost közrefogó sziklafalak tetején állítottak csapdát a mit sem sejtő ellenségnek, ám egyszeriben sötét test takarta el előlük a napot, s a kecsesen alálibbenő sárkány egyetlen leheletével elsöpörte a megdöbbent íjászokat.

Mindez rendkívül bíztató, de sokszor hallottunk már hasonló ígérgetéseket, végül aztán mégis ostoba, könnyen kiismerhető mesterséges intelligenciával kellett találkoznunk. Jelen esetben viszont nem kell ettől tartani: a gép valóban képes meglepő döntések meghozatalára, olyannyira, hogy kielemzi a játékosok stratégiáját, és legjobb tudása szerint reagál arra. Tehát ha valaki csak a földi egységeket favorizálja, előszed pár vízi vagy légi csapatot, s a leggyengébb oldaláról közelíti meg az ellenséget. Így aztán, bár a vereségnek nincs igazi jelentősége, az adott pályán akárhányszor újra próbálkozhatsz, mégsem folyamodhatsz minden alkalommal ugyanahhoz a taktikához remélve, hogy előbb-utóbb hibázik a gép, mivel az előző csaták alapján felkészül a védekezésre, és könnyen lehet, hogy ott, ahol eddig teljesen szabadon előrenyomulhattál, ez alkalommal ravaszul megtervezett csapdába sétálsz.

Mint látható, nem akármilyen játékkal lesz dolgunk, azt hiszem, az Art of Magic egyike lesz a közeljövő legeredetibb valós idejű stratégiáinak. Mondjuk, közeljövő alatt nem a jövő hónapot kell érteni, hisz a megjelenés csak 2001. januárjára tehető, de érdemes lesz várni, hisz a harmincvalahány küldetés biztos jó szórakozást ígér majd.

Bird
bird@vogel.hu

GUNMAN CHRONICLES



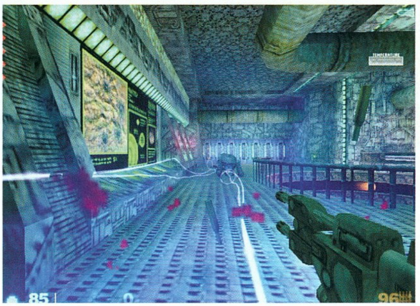
A Havas Interactive meglehetősen jó vásárt csinált a Valve-val. Két éve szinte még semmit nem tudtunk a cégről, aztán megjelent a fantasztikus Half-Life. Attól a pillanattól kezdve a cég az érdeklődés középpontjába került. A Quake és az Unreal mellett ez az egyetlen FPS, mely megállja a helyét, sőt, egyesek szerint még túl is szárnyalja a nagy elődöket. Az idei ECTS egyik nagy meglepetése volt a Gunman Chronicles, melyet itt mutattak be először. Szerencsémre éppen jókor érkeztem a bemutatóra, mivel abban a pillanatban csak az egyik fejlesztő szórakoztatta magát a játékkal. Gyorsan levágtam magam mellé, s ostromolni kezdtem a kérdéseimmel.

PC Guru: Szia. Mondanál néhány szót erről a játékról?
Valve: Persze, azért vagyok itt. Amint látod, a Half-Life felturbózott motorját használjuk a Gunmanben, amely a Valve új single-player játéka lesz.

PC Guru: A nagy kiadók most mind a csapatjátékra összpontosítanak (Quake Arena, Unreal Tournament), Ti miért nem ezt az utat választottátok?
Valve: Úgy látjuk, ez a terület már túlságosan is telített, míg a jó egyjátékos FPS-ekből soha sem elég. A Half-Life és az Opposing Force sikere bebizonyította, hogy óriási az igény ezekre a játékokra, s bízunk abban, hogy eladások terén a Gunman minket igazol.

PC Guru: Mekkora lesz a játék, s mennyi idő kell, míg végigjátsszuk?
Valve: Hozzávetőleg 25%-kal lesz nagyobb, mint a Half-Life, tehát eltart egy darabig, míg a játékos végigküzdi magát rajta. Öt nagy bolygót kell megtisztítanunk.

PC Guru: Az FPS-ekben a grafika mellett a legtöbb figyelmet a fegyverek kapják. Mit tudsz erről nekünk mondani?
Valve: Kilenc fegyvert raktunk a Gunmanbe, de ez az alacsony szám ne tévesszen meg senkit. Mindegyikük programozható, így néhány gombnyomás után ugyanaz a fegyver más képességekre tesz szert. Vegyük például ezt a csinos rakétavetőt, az FPS-ek kedvelt tartozékát. Normál módban sima, nem irányított rakétákat lő abba az irányba, ahová mutatunk. Elég azonban néhány paramétert megváltoztatnom, s máris alkalmas arra, hogy mozgó célpontokat befogjunk. Innentől kezdve hőkövető rakétákat fog kilőni, melyek képesek követni a célpontot akkor is, ha az megpróbál eliszkolni.



PC Guru: A képernyőn most egy tankot látok, mely éppen megpróbál szétlőni egy erődöt.
Valve: Nos igen, ez az egyik legnagyobb újításunk. Öt különböző járműbe ülhetünk be a játék során. Ezek tűzereje természetesen sokkal nagyobb a mienknél, s a használatuk nélkülözhetetlen a pályák teljesítéséhez. A harckocsi mellett vezethetünk APC-t, teherautót, de még mini helikoptert is.

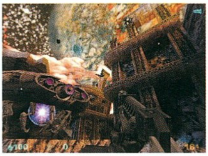
PC Guru: Melyik rész a kedvenced?
Valve: Ha már választanom kell, akkor két elemet emelnék ki a játékból. Az egyik a lejegelt laboratórium, melyben az idegen lények lefagyasztott testét őrzik. Be kell hatolnunk ebbe a jól őrzött bunkerba, s ki kell olvasztanunk a lényeket. Ettől a pillanattól kezdve már nemcsak a biztonsági őrök, hanem a feléledt idegenek is megkeserítik az életünket. A másik kedvenc szereplőm a dinoszaurusz. Adva van egy hatalmas tér, tele kapcsolóval. Csak úgy tudok továbbjutni, ha szép sorban megnyomom a kapcsolókat. Ez nem is lenne gond, de egy hatalmas őshüllő mindenáron meg akar enni vacsorára. Okos a bestia, hiszen kiszámítja, hová érkezünk. Éppen ezért időnként meg kell állnunk, s megtévesztő manővereket kell alkalmaznunk.

PC Guru: Meg tudjuk ölni ezt a fenevadat?
Valve: A harmadik napja tartok már itt, de eddig még nem sikerült. Lesznek viszont kicsi velociraptorok, melyekkel már sikeresen felvehetjük a versenyt.

PC Guru: Még egy utolsó kérdés: mikor jelenik meg?
Valve: A Gunman tulajdonképpen már teljesen kész van, már csak az utolsó simításokat kell elvégeznünk rajta. Ha jól tudom, akkor ősz közepétől már kapható lesz.

PC Guru: Köszönöm szépen, s gratulálok ehhez a remek játékhoz.

Mocsy



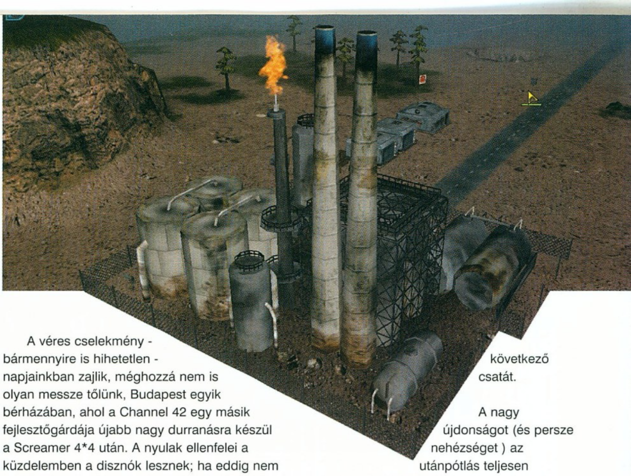
WESTEND MULTIMÉDIA
WESTEND
Citycenter üzletközpont, Lechner Ödön körút 7.
1135. Budapest, Váci út 1-3.; Tel.: 238 70 75
LEGJOBB JÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRON!
9990,-
urban operations
6990,-
deus ex
9990,-
vampire: redemption
3990,-
nba basketball 2K
990,-
simcity enchanted cd
1990,-
barbie screen styler
990,-
knight's chase
1290,-
total annihilation
1990,-
12 on-line games pack
990,-
colonization
990,-
viva football
990,-
flying corps
... és még rengeteg fantasztikus akciós és vadonatúj játékkal várunk!
... ÉS MÁR NEMSOKÁRA ÜZLETÜNKBEN:
red alert 2
baldur's gate 2
aoe2 conquerors
Már most rendeld elő, hogy elsőként játszhass velük!
Áraink az Áfá-t tartalmazzák! Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek!

TRAIL

StartBox

Fejlesztő: StormRegion
Kiadó: -
Megjelenés: -
Web: -

Ezekkel a nyulakkal folyton baj van. Állandóan rájárnak a répakészletre, nem lehet nyugodtan létezni tőlük, a makogásuktól hangos minden. Meg egyébként is, hogy néznek ki, hosszú fül, gizda testalkat, egyszóval nevetségesek. No meg nem hordanak sapkát. Pláne. Valamit most már tenni kellene ellenük. Hopp, na nézd már. Azt írja az újság, hogy végre megfizetünk minden galád felforgatásért ezeknek a kis mihasznáknak, kitört a háború valamilyen répaföld birtoklása miatt. Éppen ideje volt már. "Anyjuk, csomagolj elemózsiát, indulok a nyúlvadászatra!"



A véres cselekmény - bármennyire is hihetetlen - napjainkban zajlik, méghozzá nem is olyan messze tőlünk, Budapest egyik bérházában, ahol a Channel 42 egy másik fejlesztőgárdája újabb nagy durranásra készül a Screamer 4*4 után. A nyulak ellenfelei a küzdelemben a disznók lesznek; ha eddig nem tudtátok volna, e két állatfaj örök ellenfelei egymásnak, legalábbis a játék képzeletbeli világában. A kialakuló háborús konfliktus eleinte a malacoknak kedvez, hatalmas területeket szakítanak ki a nyúlbirodalomból, s megközelítik a fővárost is. Azonban a szerencse forgandó, a főleg gerillaharcot favorizáló nyúlsereg visszavágásra készül. Természetesen, mint mindenhol itt is a jó és a rossz örök küzdelmének lehetünk a tanúi. A nyúl vezetők bíztak demokráciájuk vívmányaiban, no meg fejlett diplomáciai képességeikben, de mint az ábra mutatja, nem sok sikert értek el. A kaotikus disznórezsim élén találhatjuk Acél Agyart, ki mindenképpen nagyobb életteret és több répát kíván biztosítani követőinek.

Itt lépünk be a képbe mi - természetesen bármelyik oldalon - a csapat készülődő játékában. Látványos 3D-s stratégiai programmal van dolgunk, mely valóban a stratégiára helyezi a hangsúlyt. Az esztelen öldöklés elkerülése érdekében korlátozott lehetőségünk van csapatok vásárlására a küldetések elején kapott akciópontokból, építkezni pedig egyáltalán nem lehet majd a játékban. A hatalmas seregeket és nagy véráldozatú csatákat kedvelőknek változtatniuk kell a szokásaikon, ha boldogulni szeretnének a programmal. Minden egységre vigyáznunk kell, sőt mi több, gondoskodnunk kell róla, hogy megérje a következő csatát.

A nagy újdonságot (és persze nehézséget) az utánpótlás teljesen realisztikus mivolta fogja jelenteni a kezdő játékosoknak. Minden egységünk üzemanyagát és lőszerét idővel pótolnunk kell, méghozzá főleg vásárlással, de a pályákon is találhatunk majd azért némi utánpótlást. Alapvetően tankszerű egységekkel kell gazdálkodnunk a csaták közben, mindkét fél 9-9 típussal rendelkezik. A harci egységek potenciálját fejleszthetjük, növelhetjük pajzsukat, javíthatjuk fegyverzetüket és akaszthatunk rájuk extra kiegészítőket. Minden egységben külön adhatunk parancsokat a bent helyet foglaló lövésznek és vezetőnek, ez még tovább növeli az amúgy sem kevés variációs lehetőséget, ami az egységek felhasználását illeti. A hagyományos tudás mellett minden egység rendelkezik valamilyen sajátos tulajdonsággal, pl. a nyúltank be tudja magát ásni a földbe (ezáltal nem tud mozogni, de a védelme jelentősen megnő), a mozgó mozsárágyú pedig behúzza csövét, mely segítségével szinte elpusztíthatatlan páncéltömbbé válik. Érdemes mindenképpen megemlékezni a nem katonai jellegű egységekről, ezek főleg az ellátásban játszanak szerepet, hiszen vontatók és utánfutók is szerepelnek játékban.

15-15 küldetés vár majd a lelkes stratégákra, a készítők nem ígérnek könnyű

menetet, minden pályán meg kell majd szenvednünk a győzelemért és a továbbjutásért. A pályák nem szekvenciális egészként követik majd egymást, bár természetesen a játék legvégén felszabadítjuk majd az éppen aktuális szenvedő félt. A fiúk mindenképpen érdemesnek tartották többször hangsúlyozni, hogy az esztelen pusztítás helyett a kifinomult stratégiát részesítik előnyben.

A játék grafikai motorjáról nem lehet túl sokat mondani, hiszen a látott demóverzió mindössze 5 hónapja készül, csoda, hogy egyáltalán lehet már játszani vele. A valós 3D-s világban mindenesetre nem az egységek számán lesz a hangsúly, legfeljebb 20-30 egységet kell irányítanunk egyszerre. Ennek jegyében a grafikai motort a készítők a táj minél finomabb kidolgozására és a látványkeltésre kívánják felhasználni. A táj domborzati viszonyai természetesen segédkezhetnek majd harcaink során, kihasználhatjuk majd a magasabb pontok nyújtott előnyöket. Egyelőre csak motorizált egységeket láthattunk a képernyőn, s ha a kiadó nem áll elő más irányú kívánságokkal, akkor ez így is fog maradni. A vízi haderő egyébként teljesen hiányzik a programból és a légierőt is csak utánpótlási és bombázási célokra használhatjuk majd.

Az engine és a kezelőfelület kellemes irányítási metódust és nagyfokú szabadságot ígér. A táj mozgatása némiképp a Ground Controlra emlékeztetett, de természetesen az ilyen korai verzióban ezt kár lenne aprólékosan elemezni. Szinte alig kell majd azonban a billentyűzethez nyúlnunk, még az ötletesen megoldott group funkciókat is elérhetjük majd egérrel (a táj forgatásában és döntögetésében is a rágcsáló segédkezik).

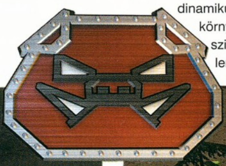
Érdemes még mindenképpen megemlíteni a tervezett NPC szereplőket, valamint a dinamikusan változó környezetet, ahol szinte mindent lerombolhatunk.

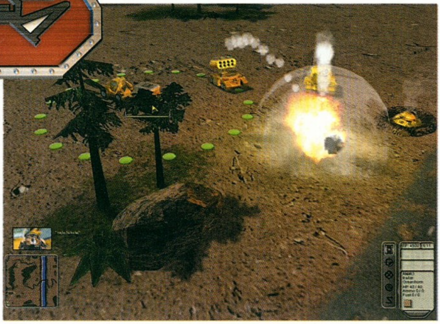
A hangok magas szintű kezelése már most dicséretes: ha erdő felett járunk, madárcsicsergés, míg a nádas környékén békák kórusa kíséri nézelődésünket.

Mi ugyan nem nagyon vagyunk benne a nyúl-disznó konfliktus rejtett okaiban, azonban a fejlesztők nagyon beleásták magukat a történésekbe. A két fél viszonyára mi sem lehet jobb példa, mint az éterben lezajló beszélgetések. Állandóan röpködnek a beszólások és cikizések, egyik fél sem kíméli a másikat, no meg a mi nevető izmainkat. Szerencsére a játék magyar nyelven fog a boltokba kerülni a készítők reményei szerint jövő év vége felé, így nem maradunk majd le egy poénról sem. A képzeletbeli világban elhelyezkedő épületek és szinte minden más is sugallja ezt a humoros vonulatot, a készítők nem titkolt célja az, hogy a kemény stratégiai fogások között jól szórakozzunk a háború néha már kissé eltúlzott eseményein.

Sok sikert kívánunk a játéknak, reméljük, hogy a nem mindennapi program hamarosan gazdára talál majd, és jövő ilyenkorra már a megjelenésről adhatunk számot a lap hasábjain.

Bear™





SIMON THE SORCERER 3D

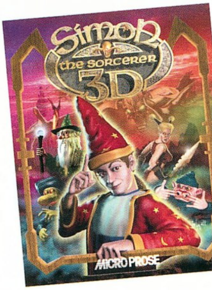
A hagyományos kalandjátékok sajnos kimentek a divatból. Az űrt, melyet maguk mögött hagytak szép lassan a 3D-s kalandok kezdik betölteni. Ezek egyik első képviselője volt a Grim Fandango a LucasArtstól. A játék egy éve jelent meg, s hamarosan követőre is talált. A Lucas elhatározta, hogy a nagysikerű Monkey sorozat negyedik részét is ezzel a technológiával készítik el. A Hasbro standján járva rögtön megakadt a szemem a Simon sorozat harmadik részén, mely szintén átment teljes 3D-be. Már az E3-on is szerettem volna megnézni, de a PR-os elmondta, hogy az amerikai piac nem igazán vevő a kalandjátékokra, ezért a cég nem is állította ki. Úgy látszik, mi európaiak sokkal jobban bírjuk ezt a stílust, mert itt viszont elég rendesen beharangozták.

PC Guru: Hello. Végre valahára egy kalandjáték, már azt hittem, ez a stílus végleg kihal.

Hasbro: Szó sem lehet róla, nem hagyjuk. Hidd el, néhány éven belül a kalandjátékok fel fognak támadni.

PC Guru: A próféta szóljon belőled. Ahogy látom, a Simon 3D gyökeres változásokon ment keresztül az előző részhez képest.

Hasbro: Nos igen, új motort fejlesztettünk a játékhoz, teljesen átmentünk 3D-be. Ezzel a módszerrel olyan hangulatot teremtünk, amelyet nagyon nehéz lett volna a hagyományos módon elérni.



PC Guru: A második rész vége meglepő fordulatot vett. Simon, a jófiú veszített, míg a gonosz Sordid nyert. Hogyan kapcsolódik a két rész egymáshoz?

Hasbro: A bevezető animációból minden kiderül. Sordid, miután megszerezte Simon testét, átjött a mi világunkba, s komoly kutatásba kezdett. Munkája végeztével visszatért a fantázia világába, s már nem volt szüksége tovább Simon alakjára. Szolgája készített neki egy robottestet, melyet azonnal fel is öltött. Simon üres porhüvelyét egy bátor kalandozónő szerezte vissza, aki az öreg varázsló segítségével feltámasztotta az élet templomában. Itt kapcsolódunk be a történetbe.

PC Guru: A 3D-s kalandjátékok esetében az irányítás sarkalatos kérdés. Hogyan oldottátok ezt meg a Simon 3D-ben?

Hasbro: Teljesen igazad van, nagyon sok múlik ezen. Amint tapasztalhattad, az irányítás elsőre kicsit nehézkesnek tűnik, viszont garantálhatom, hogy néhány perc után megszokod. A rendes gyalogtempó mellett Simon tud futni, sőt, szükség esetén kúszik is. Figyeld csak meg, hogy oldottuk meg az ütközéseket. Ha Simon nekimegy a falnak, akkor hátratántorodik, majd megáll. A hideg ráz ki, amikor azt látom a játékokban, hogy ütközés után a karakter még mindig fut, hiába állja el az útját fal.

PC Guru: Mennyire lesz nehéz a játék?

Hasbro: A fejlesztők ugyanazok maradtak, tehát a nehézségi szint is hasonló lesz a sorozat előző darabjaihoz. Az első néhány fejtörőt még az óvodások is meg tudják oldani, viszont a játék befejezéséhez szükség lesz minden erőnkre. A tiszta játékidőt negyven órára saccolom, bár ez játékosonként változhat.

PC Guru: Az első két rész nem tartalmazott erőszakos jeleneteket, ezért a fiatalabb korosztály is nyugodtan játszhatott vele. Mi a helyzet most?

Hasbro: A szülők megnyugodhatnak, a Simon 3D-vel a gyerekek is nyugodtan játszhatnak. Nincsenek véres jelenetek, s az esetleges halálesetek után is azonnal újjáéledünk a legközelebbi templomban.

PC Guru: Mesélj a karakterekről!

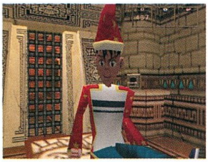
Hasbro: A sorozat ismerői ismét találkozhatnak a már megkedvelt szereplőkkel. Közel hatvan lénnyel lesz dolgunk kalandjaink során.

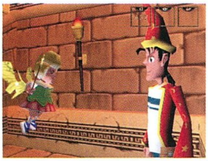
PC Guru: Mikorra várható a Simon 3D megjelenése?

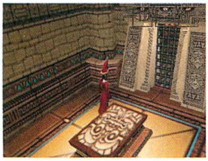
Hasbro: Terveink szerint még az idén a boltokba kerül, ha jól emlékszem, akkor valamikor november legvégén.

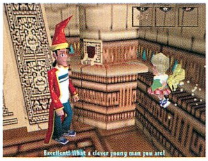
PC Guru: Köszönöm szépen, s további sok sikert.

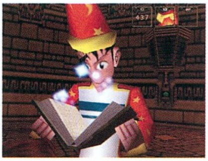
Mocsy











DOLBY DIGITAL
4.1-es játékrendszer, 800W PMPO
5.1-es házimozi rendszer, 2000W PMPO
2.1-es elegáns formatervezésű rendszerek, 700W PMPO
JAZZ SPEAKERS™
Creating Audio Lifestyles™
DELUXE 5.1 házimozi rendszer, 5000W PMPO
Tökéletes 5.1-es rendszer PS2 Sony Playstation vagy PC számára, beépített DTS/Dolby Digital dekóderrel, 2000W PMPO
KOLINK
"Vezető ár/teljesítmény mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Üteg utca 6. Tel.: 350-1246, Fax: 349-6477, www.kellytech.hu, e-mail: sales@kellytech.hu
Valamennyi logo és márkanév a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
GeForce 2–MX
Leadtek
Rockfire™
BEST OF TEST
Empfehlung
PC Direkt
For the product
Winfast Geforce 2 GTS
from the company
Leadtek Research Inc.
The above named product was subject to rigorous and objective tests by the PC DIREKT Editorial Team. For delivering the highest performance at a reasonable price, this product has been awarded the "Best-of-Test" recommendation by PC DIREKT.
Thomas Jannot – Editor-in-Chief PC DIREKT
A GTS nagytesó teljesítményének 70%-a FÉLÁRON!
REAL FORCE WHEEL
Force Feed-Back-es (erő-visszacsatolásos) kormány és pedál a Rockfire-tól
Best of Test díj a köz- és elismert német PC Direkt magazingan!

NASCAR HEAT

StartBox

Fejlesztő: Hasbro Interactive
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.nascarheat.com

DEMO

A HASBRO-HADMŰVELET

Nem is olyan régen még mosollyal a szám szélén ültem, amikor a Hasbro bejelentette, hogy beszáll a PC-s játékok piacára. Ez a kezdeti, lekicsinylő hozzáállásom mára gyökeresen megváltozott.

Még alig pihenhettem ki az F1GP3 okozta meglepetésemet - alkarjaimból épphogy kiállt a teljes hosszúságú versenyektől belé költözött enyhe izomláz -, amikor újabb nagy dobásuk ismét a földre terített. A NASCAR Heat elé az olvasott interjúk és sajtóközlemények függvényében magas mércét helyeztem, melyet a játék, igaz minimálisan, de levert.

NASCAR A PC-N

Nincs nehéz dolga annak a játékosnak, aki ilyen játékot keres. Eltekintve az EA Sports balul sikerült, komolytalan kísérleteitől a piacot eddig egyetlen név uralta. A Papyrus eleddig három részét adta ki játékainak, melyek még a legkényesebb rajongó ízlését is ki tudták elégíteni. A Hasbrónál azonban konkurenciát építettek: leszerződtették a Papyrus-csapat néhány tagját, mellejük helyezték a „Monster Games" céget, megvásárolták a hivatalos licenceket, meggyőzték maguknak Bobby Labonte-ot (az egyik leghíresebb pilóta), és elkezdtek kotyvasztani. A „Monster Games" alkotói nagy szakmai múlttal rendelkeztek, hiszen korábban szintén rész vállaltak a Papyrus-kötelékben, majd kiválásuk után igazi mérföldkövet helyeztek el a PC-s autószimulátorok színterén: ez a játék volt a Viper Racing. A licencek beszerzése vonatkozott egyrészt 19 pályára (magyarul jogi gondok miatt Pocono és Indianapolis ki kellett, hogy maradjon), másrészt pedig 27 versenyzőre és csapatára (ez pedig annyit jelent, hogy innen is hiányzik 16 eredeti pilóta). A pályákról több száz fénykép és videofelvétel jutott az alkotók kezébe, melyeket megspékeltek még a szinte milliméter részletességű, orosz (!) műholdas felvételek. Az autófestéseket a csapatoktól szerzett anyagoknak hála a valódival teljesen megegyezővé varázsolták (természetesen alkoholreklámok nélkül). Ekkor jött a képbe Bobby, aki a már elkészült pályákat, autókat kezdte tesztelni, hiszen ő maga több ezer kört tett meg pályafutása alatt a valódi versenypályákon.

Hogy milyen maga a főzet? Nézzük.

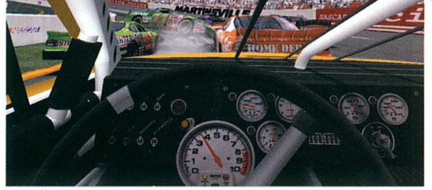
MENÜK, OPCIÓK

Az igen eredeti intró után a főmenübe csöppenve térjünk be először az opciókhoz. A grafika pontban a felbontást 640x480-tól egészen 1280x1024-ig állíthatjuk, a részletességet három csúszkán, a visszapillantó tükörben megjelenő grafikát pedig külön változtathatjuk. A hangokkal még egyszerűbb a dolgunk, szinte csak a hanghatások és a zene hangerejét változtathatjuk. Ennél sokkal érdekesebb az irányítás: az első menüben a kontroller kiosztását állíthatjuk be (akár billentyűzet, akár kormány, akár egyéb), és ebben kapcsolhatjuk ki-be az automata váltót is. A következő képernyő a kormány, a gáz- és a fékpedálok holtterének változtatását, és többek között az automatikus kuplungozás megszüntetésének lehetőségét ajánlja fel. Az utolsóként itt található visszajátszás menü a rögzített menetek baráti társasággal (vagy képmentési céllal) történő újra megtekintését biztosítja.

Az igazi újdonságokat a játékmódokban találjuk meg. Elsőként nézzük meg a Beat the Heat menüt. Itt 39, összesen 7 témakörbe csoportosított feladattal kell szembenéznünk, melyek sikeres teljesítésével léphetünk tovább a fokozatosan nehezedő kihívásokban. Mindeközben jobb oldalt a teljesítményünket értékelő mutató a hőmérő higanyszálához hasonlóan kúszik felfelé, a célunk tehát minél több pont gyűjtése és a „champion" cím elérése. Az értékelés során bronzéremért egy, ezüstért kettő, aranyért pedig három pont a jutalmunk. A feladatokat konferáló Allen Bestwick az USA egyik NASCAR-sztárriportere, kinek munkáját a bejátszásokban egész sűrűn felbukkanó sofőrök is segítik. A témakörökben található feladatok két részre oszthatók, hiszen az egyikben az óra ellen, a másikban viszont a pályán tartózkodó ellenfelek ellen küzdünk, és próbáljuk meg teljesíteni a kitűzött célt (ehhez a játékmódhoz hasonlót én eddig csak a Playstationös Gran Turismo sorozatban láttam).

A második, Race the Pro névvel ellátott játékmód is egyedi. Valódi pilóták vették kézbe a programot, majd némi gyakorlás után versenyköröket repesztettek vele. A mi feladatunk az, hogy a rendelkezésünkre álló 5 kör alatt megelőzzük a pályára vetített szellemautót. A normal nehézségi fokozat sem sétagalopp, de expert szinten igazán nagyot kell alakítanunk!

Következhet a már jól bevált versenyhétvége vagy a fanatikusok kedvence, a teljes



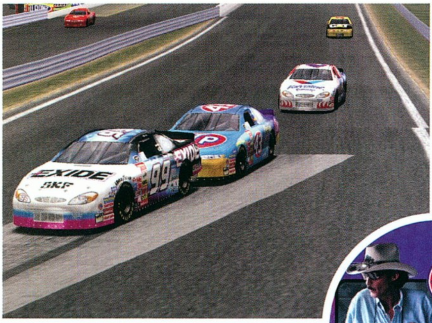
szezon, esetleg a barátok közt népszerűvé válható multiplayer opció. Azt hiszem, ezek eléggé egyértelmű lehetőségek.

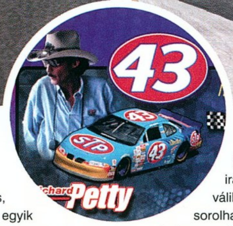
Először válasszunk autót, ahol ajánlott a legalsó, nevünkkel fémjelzett járgányba pattanni. Aki nincs megelégedve a festéssel, maga is tervezhet újat (ha időmilliomos), de a számos Internetes oldalról bizonyosan talál magának valót. Következhet a pálya- és az időpontválasztás (ezek az amerikaiak ugyanis kifejezetten szeretnek esti, kivilágított pályán zajló versenyeket is rendezni), majd klikkeljünk a setup gombra. Itt állíthatjuk be a kívánt játékmódot, az ellenfelek tudásszintjét, a verseny hosszát, a mezőny létszámát, a gumi- és üzemanyag-fogyasztást, az érvényben lévő zászlójeleket és a gépi boxba állás lehetőségét.

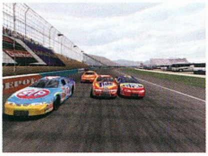
A játékmód normal szinten árkád jellegű, a gázpedálról ritkán kell levenni a lábunkat, a fék pedig a satu erejével fog. Ellenfeleink emellett igyekeznek felmérni vezetési tudásunkat, és annak megfelelően haladni, így mi mindig akcióközelben leszünk, a verseny nem válik unalmassá – ez a „dynamic racing model", melyre a készítők nagyon büszkék. Amint úgy döntünk, hogy mi ennél többre vágyunk, és átkapcsolunk expert módba, már fel is köthetjük a nadrágot; itt semmi nem lesz alkalmazható abból, amit az előbb árkád autózgatással megtanultunk. Minden pályát, minden kanyart, minden ívet újból át kell vennünk, hiszen megérkeztünk a valódi szimuláció világába, megnyílik előttünk az egyedi beállítások alkalmazásának lehetősége is. A lustábbak tanulhatnak a visszajátszásban bekapcsolható „stats" opcióból, melyben a gépi versenyzők stílusát kedvükre elemezgethetik. Az ellenfelek tudása, annak érdekében, hogy mindenki megtalálja a maga kihívását, ötös skálán állítható, sőt, a Papyrus által annyira kedvelt 100% feletti erőviszony itt is beállítható, legfeljebb 105%-ig. Azt hiszem, itt sikerült a készítőknek igazán kiemelkedőt alkotniuk, ugyanis nehezebb szinten a mesterséges intelligencia által vezetett gépi pilóták sokkal, de sokkal agresszívabbak; akárcsak az életben, a lökdösődések, fűre vagy falra szorítások sem ritkák. Minden esetben elmondható, hogy az AI már túl jól vezet, szinte soha nem törekszik arra, hogy a mellé érő autóra ráhúzzon, és így mindketten kipördüljenek, azaz végig olyan érzésem volt, hogy a gép minden helyzetben tudja, hogy mi mit csinálunk. Ami nekem kicsit furcsa volt, az a versenytáv és a versenyzők számának a beállítása, hiszen az előbbi csak fix százalékokat érhet el, az utóbbi pedig csak 16-43 közötti skálán állítható. Szintén nem értettem a zászlójeleket, melyeket a valódi versenyeken meglehetősen gyakran alkalmaznak (a sárgára gondolok), a játék viszont csak hatalmas tömegkarambolok esetén használja ezt a jelzést. Akkor lepődtem meg igazán, amikor első komoly versenyeim során sikeresen automata boxba álláson hagytam a kapcsolót. Azt hiszem, a nyomdafesték nem tűrné, ha megpróbálnám visszaadni azt, amit akkor

HOL VANNAK A PILÓTÁK?

Az általam csak szuperlatívuszokban magasztalt grafika egyetlen negatívumaként a versenyzők hiányát említhetném meg, ám nyughatatlan ember hírében állva a dolgot sikerült megoldanom. Javaslom, hogy Ti is ültessétek be őket az autókba, így külső nézetből szemlélve a játék nem szellemautók körversenyének tűnik majd. Szóval, keressétek meg azt a könyvtárat, ahová a játékot telepítettétek, majd egyszerűen lépjetek be az „options.cfg" elnevezésű fájlba, ahol induljatok el lefelé egészen addig a sorig, hogy „high_detail_car", óvatosan hagyjunk utána szünetet, majd gépeljük be a bűvös szót: yes. Egyébként állítólag ugyanezt a szócskát kell beütnünk a következő sorba is, ha valóságosabb sérülés-modellt szeretnénk „vertex_damage", nálam így a játék fagyott. Lehetőségünk adódik még más bütykölésekre is, de azokat mindenki csak saját felelősségére végezze! Kilépés előtt mentsük el a módosított fájlt. Nagyon szoros lehetett az a megjelenési határidő...







éreztem, amikor sárga jelzés alatt békésen körözgetve a mögöttem haladó autó időnként jó nagyot taszajtott az általam magatehetetlenül szemlélt autómon, majd miután „ronggyá" törte annak hátulját, állhattam ki javíttatni, melyet villámkezű szerelőim röpke 18 másodperc alatt kijavítottak – két ekkora hibát sikerült egyszerre kiderítenem! Ezek után minden komoly játékosnak csak javasolni tudom a manuális boxba állás bekapcsolását.

VISELKEDÉS-TAN

Ennyi paraméter után végre elértünk a versenyhez. Már az első kör megtételekor érezni fogjuk (expert mód!), hogy az autó tényleg nem 1200-es Lada. A motortérben lapuló 700 LE mozgásba lendülése félelmetes érzés, ennyire jól még egyik hasonló játékban sem véltem érezni az elemi erőt, amely ebből a ménesből feltör. A cockpit ennek megfelelően oda-vissza rázkódik, a kanyarban és karambol során pedig hihetetlenül beremeg. Elég, ha a motort csak alapjáraton hagyva nézzük a kormány és a kasztni szitálását, ez nálam csillagos ötös. Ez az első NASCAR-játék, ahol az oválpályák egyenes szakaszain az autó érezhetően húz balra (ehhez azonban az „advanced setup" betöltése szükséges), hiszen a csapatok a futóműveket a kanyarvételhez hangolják. A fizikai modellezést tehát dicséret illeti, de nemcsak

ezért: az autó felfüggesztését és féktárcsáinak munkáját külön kameraállásból kísérhetjük nyomon, a teljesen különálló négy kerék egyéni életre kelhet, az autó fara lassabb kanyarokból történő kövér gázadás során kitör, a fűvön a gyorsítás életveszélyes, az ideális ívet elhagyva a kocsi idegessé, irányíthatatlanná válik, és még sorolhatnám. Egyedüli bajom a szélárnyék-hatással van, melyet a készítők kissé eltúloztak, hiszen hosszabb egyenesekben már egészen messziről, nagy erővel érezteti hatását, jelentősen megkönnyítve dolgunkat.

Az ütközések vizsgálata érdekes szempont, hiszen itt a Rich Garcia vezette MGI szerette volna a teljes modellt a játékba építeni, ahol lerepülő motorháztetők, elszálló kerekek és futóművek jelentettek volna veszélyt a balesetet szenvedett autók mögött érkezőkre. A NASCAR vezetősége azonban az idei két haláleset fényében ezt nem engedélyezte, ráadásul az autók összetörésének a lehetőségét is erőteljesen

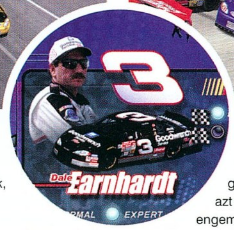
visszaszorította, így nekünk, játékosoknak félmegoldás jutott. Hiába száguldunk neki akár 200 mérföldes sebességgel a falnak, kisebb külső sérülésekkel tovább tudunk haladni, igaz, hogy eközben az autó irányítása lényegesen romlik. Ha sikerül igazán nagy balesetet készítenünk, érdemes azt utána elmenteni, és több kameraállásból visszanézni, mert csak így láthatjuk igazán, hogy a borulások, a bukások és a megpörgések mennyire élethűek (figyelmes szemek még az autó tetejére szerelt ún. „repülésgátlók" felcsapódását is megfigyelhetik). Azt hiszem, ha élethűségről ejtettem szót, muszáj a pályákról beszélnem.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

nascar.com
www.fastlaneracing.com

NATIONAL ASSOCIATION FOR STOCK CAR AUTO RACING

A fentebb olvasott kifejezést amerikai úriemberek találták ki, még valamikor a 40-es évek végén. A közérthetőbb nevén rövidítve, egyszerűen csak NASCAR-nak nevezett sportot a 43 autót magába foglaló mezőny a három legnagyobb amerikai autógyártó cég (Ford, Chevrolet, Pontiac) külsőleg kicsit, belül teljesen módosított autóival, túlnyomórészt úgynevezett oválpályákon vívja. A világ legkiélezettebb bajnokságát 34 versenyen keresztül, összesen 21 versenypálya érintésével rendezik meg; a Forma-1-nél is jobban fizetett pilóták vallása szerint a „Winston Cup" elnyerésénél nagyobb dicsőség nem létezhet a Földön. A mindig izgalmas, gyakori lökdösődésekkel, nemritkán óriási tömegbalesetekkel fűszerezett versenyeken idén sajnos két halálos baleset is történt, a készítők a játékot ezért az elhunytak hozzátartozóinak ajánlották. Összesen két versenyző mondhatja el magáról, hogy képes volt hét (!) bajnokságot nyerni, egyikük a már visszavonult Richard Petty – The King, másikuk a még mindig aktív, idén nyolcadvirágzását élő Dale Earnhardt – The Intimidator. A játékban mindketten szerepet vállaltak…



GRAFIKA

Ezek a pályák egész egyszerűen a legszebbek, melyeken én valaha játszottam, és ezeket az autók még egy lapáttal felülmúlják. Az egész már a valósággal vetekszik, pár év, és nem lesz különbség a TV-ben látott versenyek és a gépeinken futtatott játékok képi világa között. Akit a fizikai modell eddig nem csábított magával, azt a grafika bizonyára menthetetlenül elragadja majd: ha eléggé ügyesek vagyunk, akkor szembesülhetünk azzal, mit láthat a NASCAR pilóta, amikor előtte két-három autó megpörögve átláthatatlan füstfelhőbe borítja a pályát. Elárulom, semmit sem, csak bízik a szerencséjében, és dönt. Ez a játék ezt is nyújtja, de képes a visszaváltásokkor előtörő szikrát, vagy a szétnyüstölt hűtőből előszivárgó füstöt, esetleg a kigyulladt motor lángcsóváit is elénk varázsolni. Az ideális ív minden pályán tisztán kivehető, a nézők, reklámtáblák, tereptárgyak, védőkorlátok, fák, drótkerítések, világítótestek megoldása mind-mind kivételesen szépre sikeredett, a pályára vetülő árnyékok pedig egész egyszerűen zseniálisak. A guminyomok a verseny végéig az aszfalton maradnak, az autók dukkózása látványosan csillog, hogy a célvonal felett zászlót lengető pályamunkást és csapatunk szerelőit ne is említsem, mert ebben a játékban a kerékcsere is életre szóló élmény!

Csak igen röviden térek ki a hanghatásokra, melyek összességében tetszettek, csak rettenetesen keveset találtam belőlük. A közönség üdvrivalgása jó ötlet, de igen egysíkú, akárcsak a csapatfőnökünk hangja, kinek kifejezéstára legfeljebb 5 tőmondatból áll. Az egy szál zenei kompozíció tűrőképességünket hivatott felmérni.

NASCAR HEAT: GÖRBE TÜKÖR

Szokás szerint a végére hagytam a szerintem rosszul kivitelezett részeket.

Kezdjük mindjárt a lehető legszörnyűbbel: verseny közben nincs lehetőségünk állásmentésre. Nem tudom, ezt a készítők hogyan gondolták, de ha azt hitték, hogy engem azzal, hogy az autó nem törhető teljesen össze és sok meghibásodási lehetőséget kihagytak kárpótolták, akkor nem vagyok velük egy hullámhosszon. Nem sok embert ismerek, aki három-négyórás versenyeket képes hiba nélkül, egyhelyben végigjátszani – még Tasnádi Zoli sem ilyen. Ez szerintem óriási hiba volt, melyet a lehető leggyorsabban orvosolniuk kell!

Igen közeli rokon a visszajátszás, melytől mindenkit óva intek: abban a pillanatban, ahogy verseny közben beléptünk ebbe a menübe, nincs többé visszaút. Nálam ez is hatalmas fekete pont.

A törésekért meg tudok bocsátani, a NASCAR vezetősége nagy úr, de az azért nagyon furcsa, hogy a balesetek nagy részében az autók egész egyszerűen két kerékkel felmásznak a falra. Én még egyetlen versenyen sem láttam ilyet, és Ti?

A grafikánál talált hiba a pilóták hiánya, erre azonban megoldást találhattok a mellékelt tippemben. Igaz, csak félmegoldás, de jobb, mint a semmi.

A játékmenetben tapasztalt hiba szerintem a fentebb említett sárga zászlón kívül az üzemanyaggal kapcsolatos. Egész egyszerűen nem választhatjuk meg, hogy mennyire teli tankkal kívánunk rajtolni, sőt a tankolások során sem állíthatjuk azt a kívánt szintre. Mindenesetre ez sem mindennapi megoldás.

VÉGÜL

A NASCAR Heat így is nagyon jó játék, át is vette a dobogó első fokát, de a NASCAR 4 érkezésével átadja majd helyét a soron következő Papyrus játéknak. Érzésem szerint a Hasbro nyomására össze kellett csapni a játék végét, mert a határidőt tartaniuk kellett… c'est la vie.

Ettől függetlenül ajánlom mindenkinek, szokatlan ötletei és játékmódjai képesek még a sokat látott, magamfajta öreg rókáknak is újat nyújtani. Grafikailag félelmetes, lehet, hogy meglátni és megszeretni nektek is pillanat műve lesz csupán.

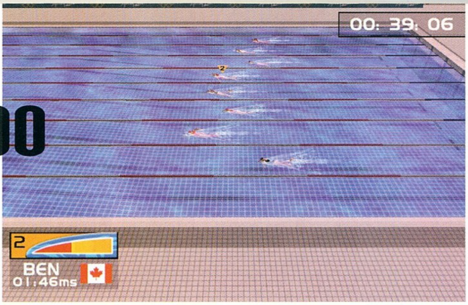
Dauby
tamas.daubner@renault.hu
Thx to Tasnádi Zoltán

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

85

C300, 64MB RAM, 260MB HDD, D3D, 3DFX

SYDNEY 2000



StartBox

Fejlesztő: EIDOS
Kiadó: EIDOS
Web: www.eidos.co.uk

Amilyen rosszul kezdődött, olyan jól fejeződött be számomra ez az olimpia: tizenöt nappal a XXVII. nyári játékok ünnepélyes megnyitója előtt végre valahára megérkezett az Eidos szuperlatívuszokkal beharangozott játéka, a Sydney 2000. Gondolhatjátok, amikor kézhez kaptam, mennyivel repesztettem a szerkesztőségből hazáig, hogy mielőbb megnézhessem. Pechemre viszont épp amikor föltelepítettem, a gépem lefagyott (negyven fok melegben is csupán a számítógépek fagynak :)). Bosszúságom három teljes napig tartott, aztán csak elkezdődhetett a tesztelés. Ez odáig fajult, hogy még lapzártánk napján, késő este is ültünk a barátaimmal a monitor előtt, és miként tíz évvel ezelőtt, most is ugyanúgy cukkoltuk egymást, nehogy valamelyikünknek is sikerüljön átugornia a győzelmet jelentő magasságra tetetett lécet.

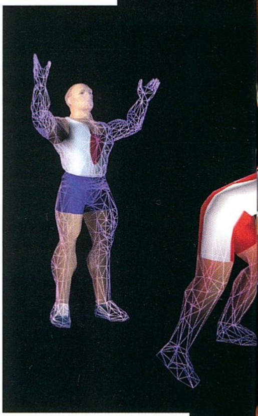
Szóval tényleg olyan, mint amilyenre vágytunk: hasonlít a C64-en oly sikeres Decathlonra és a Summer Games második részére is. Előbbire elsősorban azért, mert az akkor jól bevált (?) „rángatós irányítás" alapján ebben a játékban is a kurzornyilakat kell ész nélkül csapkodni ahhoz, hogy emberünk minél gyorsabban haladjon. Az utóbbira pedig azért, mert az abban az időben tapasztalt feeling ismét magával ragadott bennünket, noha az akkori és a mostani program megjelenése között nem nyílt lehetőségünk ezt az érzést más játékokkal kapcsolatban megtapasztalni.

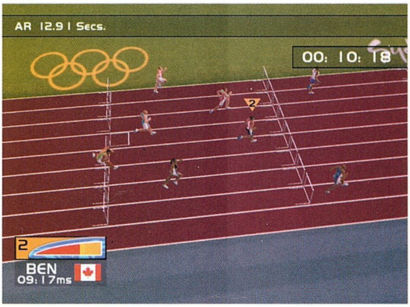
A nyolcvanas évek korszakát idézi továbbá, hogy a játék indítását követően a Summer Gamesből és a World Gamesből ismert nagy, „paca betűkből" álló menürendszer fogad bennünket, s az is ugyanolyan egyszerű, mint anno volt. Így, az évezred vége felé ez a megoldás talán hozzám hasonlóan néhánytok számára is furcsa lesz, ám én, ha lehetne választani, akkor az egyszerűség mellet maradnék.

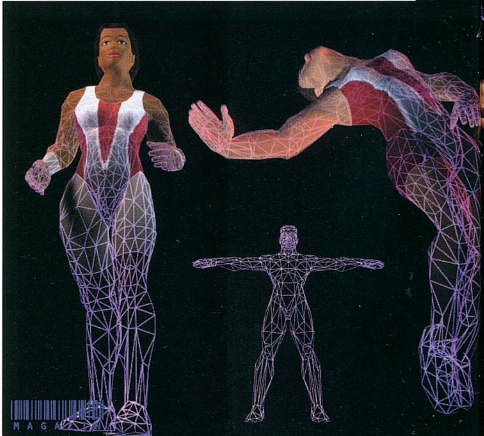
Miként most is: nézzük hát legelőbb a legfontosabbat, a grafikát. Az Eidos által ígértek ezen a téren teljesen valósnak bizonyultak. A sportolók - noha 800*600-as felbontáson is kissé kocka formájúak - szépen kidolgozottak, a fejlesztők ügyeltek az olyan részletekre is, mint például: „Bob, az amerikai súlyemelő harmadik, utolsó lehetőségéhez érkezett 235 kilogrammon. Amennyiben felemeli, ő az olimpiai bajnok. Lassan lép a pulpitusra, az őrületes koncentrálás minden mozdulatából kitetszik. A rúdhoz hajol, a legbiztosabb fogást keresi. Aztán nagy lélegzetet vesz, és..." a levegő szétfeszíti az arcát, majd fogvicsorítva löki feje fölé a súlyt. Abban az esetben meg, ha mégsem sikerülne neki, az elkeseredettség jelei tükröződnek fizimiskájáról. Mint az imént megjegyeztem, a versenyzők kidolgozása esetében a készítők munkáján érződik, hogy nem a legrealisztikusabb, „filmszerűbb" emberkékkel akartak megajándékozni bennünket - a magasugró hölgyek alakja például fiatalságukról árulkodik, arcuk ellenben inkább hasonlít egy seprűvel a lába között közlekedő banyáéhoz -, mert akkor hogyan játszhatnának vele azok, akiknek nincsen szuperdrága számítógépük.

Az élethűség sokkalta inkább jellemző a mozgásra: ahogy ígérték, úgy is van; ennyire realisztikus sportprogramot én még nem láttam. Ahogyan a versenyzőink elvégzik a feladataikat, az egyszerűen döbbenetes és leírhatatlan. Látni kell, ahogyan a százméteres síkfutás győztese mellbedobással nyer, ahogyan a gátfutó megbotlik az akadályban, ahogy a gerelyhajító az égbe küldi a lándzsát, meg ahogyan a toronyugró lánykák kézenállásba lendülnek a magasban.

A mozdulatokat nagyon eltalálták, és ez nem csupán magukra a versenyszámokra igaz, hanem arra is, ahogyan a versenyzők - sikeres vagy sikertelen - gyakorlat-végrehajtás nyomán búslakodnak és örülnek. A nagy mamlasz súlyemelők kedvesen ugrálnak a levegőben, olykor meg szomorúan ballagnak el a tetthelyről, a hármasugró a feladat végrehajtása előtt még utoljára

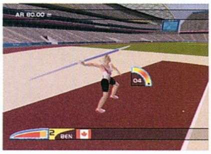






KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.olympicvideogames.com
www.eidos.com
www.olympic.org



végiggondolja, miként hajtja majd végre a gyakorlatot, aztán az agyaggalamblövész meg a puskáját tölti. Mind, mind olyan apróság, amely óriássá teszi a játékot.

Az irányításra felesleges fecsérelni a szavakat, egy-két kivételtől eltekintve ugyanazon alapelv szerint kell cselekedni: minél gyorsabb rohanás után az akciógombbal hajtjuk végre a feladatot (itt kell megjegyeznem: szerintem sokkal jobban, azaz gyorsabban és hatásosabban lehet szerepelni, ha gamepadet használtok a billentyűzet helyett.)

A menüben többféle játéklehetőség közül választhatunk, megítélésem szerint azonban a Sydney 2000 akkor a legkiválóbb, ha van néhány okostojás haverunk, akit jól elverhetünk az Arcade üzemmódban. Ebben egy-nyolc személy versenghet az összetett bajnoki címért: a versenyszámokban indul a computer is, az ő eredményei viszont [illegible] nek, csupán a helyezéseink meghatározása miatt tesznek szolgálatot. Ez az a játékmód, amely még azokat is magával ragadja, akik egyébként nem ülnek naphosszat a gép előtt. Az öcsém például meglehetősen ritkán kezd játszani, de amikor többen összegyűlünk, s elkezdjük „Sydney-ben" csapkodni a gombokat, akkor szinte lehetetlen felállítani a képernyő elől. Ráadásul azért is tartom jónak ezt a fajta játéklehetőséget, mert a számítógépezés során általában az ember egyedül van, előbb-utóbb mindinkább magára marad, ellenben így ismét visszajönnek azok az idők, amikor a srácok a haveroknál csoportosan gyülekeztek, hogy jó kis számítógépes játszódélutánt tartsanak.

Az Olympic Mode talán a legelvetemültebb az egészben. Részint azért, mert az Arcade-hoz képest a program elveszti a „bulizós" hangulatát, részint pedig azért, mert némi idő elmúltával borzasztóvá válik mind szellemileg, mind fizikálisan: ebben a tizenkét sportág (százméteres síkfutás, gátfutás, gerelyhajítás, kalapácsvetés, hármasugrás, magasugrás, úszás, toronyugrás, súlyemelés, gyorsvízi kajak, pályakerékpár, lövészet) mindegyikéhez kapunk egy tökéletesen amatőr versenyzőt, akit mihamarabb fel kell készítenünk testileg, lelkileg, hogy indulhasson az olimpián. Mindenféle edzőgyakorlatokat vagyunk kénytelenek elvégeztetni vele, csakhogy ezek olyannyira egy kaptafára készültek, hogy könnyedén bele lehet unni: fokozatosan nehezedő testgyakorlatokkal fejleszthetjük embereinket, s egyúttal magunkat. Oly' hosszasan muszáj rángatni a gombokat, hogy az ember teljesen beleizzad. Meg aztán sokszor nem is sikerül elsőre teljesíteni a szintet, akkor lehet kezdeni a feladatot elölről. Mindazonáltal akinek sok szabadideje van, s nem akar bodyterembe menni egy kis vállizomzatért, annak elegendő bekapcsolnia a játék eme üzemmódját.

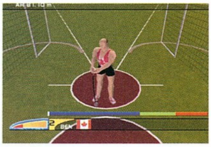
Mindezek tetejébe van olyan lehetőségünk is, hogy a legtökéletesebben felkészített versenyzőinket - minekután kimentettük őket - betöltve egymás ellen versenyezhetünk.

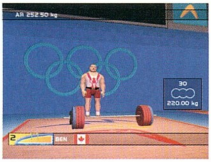
Természetesen előbbre való lett volna szólni arról, hogy a Sydney 2000-ből sem maradhatott ki a ma már valamennyi sportjátékban kötelezően meglévő Training opció, amelynek keretén belül a versenyszámok helyes kivitelezését sajátíthatjuk el. Szóban és írásban is (persze, angolul) tanítanak bennünket. Ötletes - és eddig csak autóverseny-játékokban találkoztam ilyen megoldással -, hogy az edzésen elért legjobb időeredményünket szellemként mellettünk látjuk.

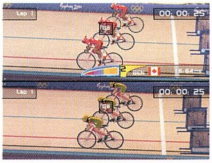
Amikor lapunk megjelenik az újságárusoknál, még néhány nap hátra van a sydney-i olimpiából, s remélem, a magyar versenyzők már jó néhány csillogó éremmel gazdagodtak. Abban is nagyon bízom, hogy minél többen nézitek (néztétek) végig az ott zajló eseményeket, s hogy minél többen kedvet kaptok ahhoz, hogy ti is felállhassatok valaha az ötkarikás dobogóra. S noha tudom, mily keveseknek adatik meg ez a fantasztikus élmény, most mégis lehetőségetek nyílik arra, hogy e játék segítségével elképzelhessétek, milyen is ott hallgatni a himnuszt...

A Sydney 2000-rel ugyanis minden eddiginél könnyebben megy ez, hiszen remek játék, s nem csak azok számára, akik sportimádók, hanem azoknak is, akik magáért a játék öröméért játszanak.

Rob





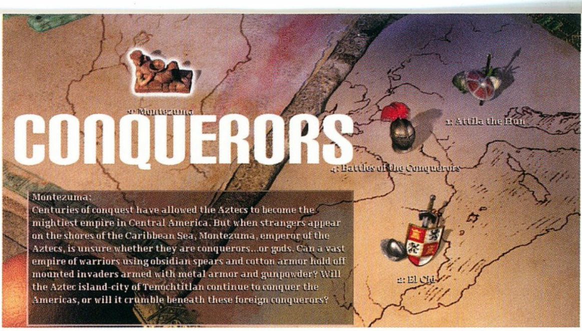


GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D, 3DFX

81

AOE 2: THE CONQUERORS



StartBox

Fejlesztő: Ensemble Studios
Kiadó: Microsoft
Web: www.aoe2.com

Felvirágoztatni egy civilizációt, újrajátszani a történelem nagy csatáit egészen fantasztikus érzés. Olyan gyönyörű környezetben, mint azt a Microsoft Age of Empires-a kínálja, pedig már egyenesen élményszámba megy. Így nem is csoda, hogy a '97 végén megjelent játék nem maradt folytatás nélkül: még a második rész megjelenése előtt Európa legnagyobb birodalmává tehettük az ókori Rómát a kiegészítő lemez segítségével, egy évvel ezelőtt pedig, immár még szebb grafika mellett újrajátszhattuk a sötét középkor eseményeit is. A játékosok pedig érthetően nem tudnak ráunni, betelni a sorozattal – az egy éve megjelent Age of Kings még ma is az eladási listák élén van –, és egészen biztos vagyok benne, hogy az ismertető végigolvasása után minden eddigi rajongó erőteljes késztetést fog érezni az AoK – The Conquerors kiegészítő-lemez beszerzésére is.

HADIÖSVÉNYEN

A meglévő 14 civilizáció öt új néppel gazdagodott, ezek az aztékok, a maják, a spanyolok, a hunok és a koreaiak. Az első hadjárat küldetéseiben a félelmetes, barbár hunokkal leigázhatjuk Európa egész keleti részét. Ezzel a kegyetlen, lovas nemzettel rettegésben tarthatjuk a kontinens valamennyi nagyhatalmát: magát a nagy Római Birodalmat is keményen megsarcoltathatjuk, valamint lejátszhatjuk az ókor egyik legnagyobb csatáját, a több százezer halottat követelő Catalaunumi ütközetet is. Nagyon élvezetes isten ostorának lenni.

El Cid, alias Rodrigo Diaz nagy hadvezérrel a második campingben Spanyolországot védhetjük meg a hódító araboktól, valamint némi lázadást verhetünk le hazánkon belül.

A szomorú harmadik részben szegény aztékokkal élhetjük át az első hódítók érkezését az Újvilágba, akikről természetesen hamar kiderül, hogy nem istenségek.

A negyedik küldetéssorozat a The Battles of the Conquerors nevet kapta – így ugyancsak meglepett, hogy ebben a menüpontban nem a gyarmatosítást élhetjük át spanyol szemmel, hanem a középkor és az újkor nyolc nagy csatáját játszhatjuk újra. Ezekről olvashattok némi történelmi hátteret e cikk keretein belül.

NEHÉZSÉG – ÉLVEZET

Sajnos már csak három nehézségi fok közül választhatunk az elődötjével szemben, így én a szokásos középsőn kezdtem el végigjátszani a játékot. Tapasztalt Age of Kings veteránként nagyon élveztem, hogy legtöbbször nem tudtam minden küldetést legelsőre megnyerni, pont megfelelőnek éreztem a nehézségi szintet: az ellenfél még nem idegesítően erős, de harmadik-negyedik próbálkozásra már nem okoz nagyobb gondot… Egészen a hadjáratok ötödik küldetéséig. Jó nagyot néztem, amikor már tizenötödször legnagyobb erőlködésem ellenére is a mindent elözönlő seregek úgy rombolták le

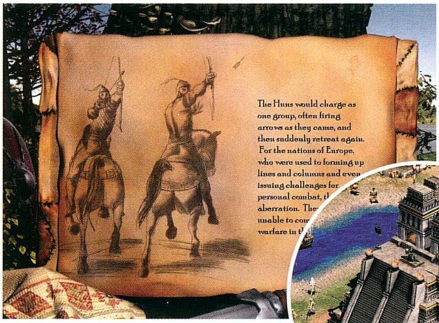
megvédendő csodámat, hogy pislogni nem volt időm. Ekkor támadt az a bizarr ötletem, hogy eggyel alacsonyabb nehézségi szintre kapcsolok. Úgy a küldetés felénél már nagyon gyanús volt, hogy összesen három lovas felderítő alkotja a teljes ellenem kiküldött sereget, és az ekkorra eddig már romokban heverő csodámon egy karcolás sem esett. Ez a példa igaz valamennyi küldetésre: easy fokozaton abszolút semmilyen kihívást nem jelentenek, viszont a nehézségük a következő, moderate beállításon az utolsó két feladatig teljesen korrekt. A több mint huszonöt küldetés mindegyike megfelelően összetett, így kiegészítő-lemez ellenére hosszú játékidőre számíthatunk.

AZ ÚJ BIRODALMAK

Most pedig következzen az öt új civilizáció átfogó ismertetése. A hunok különleges egysége a Tarkan, aki az épületek ellen támadási bónusszal rendelkező gyors és erős lovas. E vándor nemzetnek nincs szüksége házakra, és ágyúik is jelentősen pontosabbak más népekénél.

Gyengéjük, hogy sem tornyaik, sem katapult fegyvereik nem fejleszthetők tovább, valamint papjaik képességei is korlátozottak.

A két indián civilizáció nagy hátránya, hogy semmilyen lovas egységgel nem rendelkeznek, ehelyett gyárthatnak eagle warriorokat, akik megtéríthetetlen gyalogos egységek. Az aztékok specialitása a jaguar warrior: ő



egész gyors gyalogos, más gyalogosok elleni támadási bónusszal. Tengeri pályán fejletlen hajóik miatt e nép nagy hátrányt szenved. A maják erős, nyilas nemzet: ilyen típusú egységeik egyre olcsóbbá válnak a fejlettebb korokban, sajátos egységük pedig a Plumed archer, a kitartó, de keveset sebző páncélozott nyilas.

A spanyolokat a conquistator lovas puskás, valamint a misszionárius erősíti. Ez utóbbi a papnak a lovas változata: nagyobb sebességgel, de kisebb hatótávolsággal rendelkezik.

Történelmükből kifolyólag nagyon erősek tengeren, de sima íjászaikat nem tudják továbbfejleszteni. A kovácsnál történő fejlesztéseik csak élelembe kerülnek, aranyat nem kell fizetniük.

A meglepően erős koreaiak vízi Teknős (Turtle) hajója igencsak nagy pusztítást végez a közelébe merészkedő ellenségen, és ez hasonló földi egységükről, a War Wagonról is elmondható. Mindkét különleges egység igen drága, jól páncélozott és közepes hatótávolságú. A koreai nép egyetlen igazi hátránya, hogy nincsenek tevéi.

ÚJ TECHNOLÓGIÁK

A teljesség igénye nélkül szót ejtenék a fontosabb és érdekesebb lehetséges fejlesztésekről, technológiákról is. Egyik leglényegesebb ezek közül, hogy faltörőinkbe immár gyalogosokat helyezhetünk, ezzel növelve azok igencsak lassú sebességét és sebzését is. Egyre több harcost téve beléjük egyre gyorsabbak lesznek, de egy faltörőben legfeljebb hatan foglalhatnak helyet. Embereink épületben akár négyszer gyorsabban is gyógyulhatnak, valamint az eretnekség (heresy) kifejlesztése után egységünk a „vagy átáll, vagy meghal" dilemmából az utóbbit fogja választani térítéskor. A csoportos papseregnek csak egyik tagja veszti el erejét sikeres áttérítéskor, és az eddig kissé gyenge nyilasok is sokkal használhatóbbak a száz százalékos célzás kifejlesztése után. Valamennyi nép kapott egy közös új egységet is, a kastélyban gyártható petárdást (amolyan helyi infested terrain): ő kamikaze módjára, nem törődve életével rohan neki az ellenség épületeinek jelentős sebzést okozva azoknak. Négy darab már egy kastélyt is elpusztít.

KÉNYELEM

A kiegészítőben az eddig sem rossz játszhatóság is jelentős fejlesztésen ment keresztül. Legfontosabb, hogy ha munkásunkat elküldjük fatelep, vagy bánya megépítésére, annak elkészültével (a farm esetében volt ez így eddig) automatikusan elkezdi bányászni az adott nyersanyagot. Végre korlépéskor nem kell türelmetlenül örökké a főközpontunkra kattintani, hogy megtudjuk, mennyi idő van még hátra, mert a képernyő tetején ezt a kis időcsík mutatja nekünk folyamatosan. Mindig idegesítő volt valamelyik nagy csata után visszanézve birodalmunkra meglátni a kimerült farmokon álldogáló tétlen parasztokat: immár beállíthatjuk, hogy

automatikusan építsék újra legfőbb élelmiszerforrásunkat. A hátulütője ennek az opciónak, hogy előre ki kell fizetnünk a megfelelő mennyiségű fát minden egyes újjáépítésért, nem csak akkor vonódik le, mikor a régi kimerült. A tengeri hajóhadunk már nem csak holmi birkanyájként képes csatába vonulni: végre ők is felvehetnek alakzatokat, de mozgásuk úgy általánosságban is jobb lett.

MULTIPLAYER

A Standard Game opciót választva, vagy multiplayer játékot indítva három új játékmódra lehetünk figyelmesek. A Wonder Race célja - mint az a névből is sejthető - egy csoda felépítése: akinek hamarabb sikerül, az a nyertes. A Defend the Wonderben az egyik játékos egy némileg körülbástyázott csodával indul, és ellenfeleinek egyetlen célja ennek lerombolása az adott időn belül (250-450 év, a pályamérettől függően). A harmadik és egyben legizgalmasabb módban, a King of the Hillben emlékmű található középen. A játék nyertese az, aki meghatározott idő után az adott épületet birtokolja (ehhez egy egységnek hozzá kell érni). Nagyon-nagyon sajnálom, hogy nem lehet ez utóbbi két módban beállítani, hogy mennyi legyen az a bizonyos idő, amíg meg kell védeni/tartani épületünket – nem is értem, hogy ez a fontos apróság hogyan maradhatott ki.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyxtreme.com
ageofkings.com
www.planetaoe.com
ageofkingszone.50megs.com

„ZÖLDEN"

A negyedik küldetéssorozatban a történelem híres nagy csatáit játszhatjuk újra, ehhez olvashattok itt egy kis hátteret.

Poitiers - 732: Martell Károly frank uralkodó rendezett lovas hadseregével visszaveri az Ibériai félszigetet elözönlő arab seregeket megmentve ezzel egész Európát a móroktól. Ebben a csatában kapta a hadvezér a Martell (kalapács) melléknevet.

Hastings - 1066: Az angol uralkodó, Edward halála után a norvég Hardrade és a normann Hódító Vilmos is igényt tartott a megüresedett trónra. Az angolok erőltetett menetben megérkezve megverték a sziget északi részén betörő meglepett norvégokat, de megfogyatkozott, fáradt seregük már nem volt elég Vilmos megállításához, így Anglia normann kézre jutott.

Manzikert - 1071: A hanyatló Bizánc seregeit a kegyetlen szeldzsuk-törökök tönkreverik, magát a császárt is elfogják.

Azincourt - 1415: A nagy francia-angol százéves háború második szakaszát lezáró csatában Franciaország hatalmas, rendezetlen seregét V. Henrik megsemmisíti nyilas csapataival. Az ezutáni békekötés alapján Franciaország az angolok adófizetőjévé válik.

Lepantó - 1571: A spanyolok Velence és a pápa segítségével megállítják a tengeren is egyre terjeszkedő Török Birodalmat ismét biztonságossá téve ezzel a Földközi tengert.

Kyoto - 1573: Oba Nobunaga japán hadvezér megdönti Kiotóban az önkényeskedő sógunok és földesurak uralmát, ezzel megkezdte a szétzilált ország újraegyesítését.

Noryong Point - 1598: A megerősödött Japán engedve a harcias szamurájok hódítási vágyának hadjáratot indított Korea ellen, amely '98-ban végleg kudarccal zárult.

TIPPEK - TRÜKKÖK

• Hadjáratok során a meggyötört induló csapatunkat bázisépítés után egyből gyógyítsuk meg a pappal, de későbbi hadseregeinkben is mindig legyen pár hittérítő.

• A faltörőkbe azonos számú embert tegyünk, különben ha egy csoportban irányítjuk őket, mindig a leglassabbhoz fognak igazodni.

• Mindent lássunk a pályán: építsünk nagyon sok kémtornyot ne csak védekezéshez, de támadáshoz is.

• Mindig szövetségeseink aranybányáit kezdjük el először bányászi, úgysem segítenek sokat, és néha a barátról is kiderül, hogy ellenség.

• Szigeteljük el magunkat fallal teljesen, amilyen gyorsan csak lehet, hogy teljes mértékben a támadásra tudjunk koncentrálni.

ÖSSZEFOGLALVA

Biztos vagyok benne, hogy a sorozatot kedvelőinek ez a küldetéslemez sem okoz csalódást: a számos újdonság és küldetés sokáig leköt minden hódítani vágyó játékost. A gyönyörű grafika a manapság megjelenő 3D-s csodák ellenére sem vesztett fényéből, és az aláfestő zene is meglepően jóra sikeredett. Egyetlen igazi bánatom, hogy hazánk népét, a magyarokat nem vezethetjük hadba, pedig milyen nagyszerű érzés lehet, mondjuk Hunyadi Jánossal visszaverni a törököket. Talán majd legközelebb...

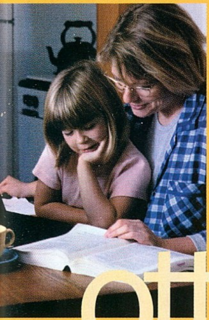
Greg5

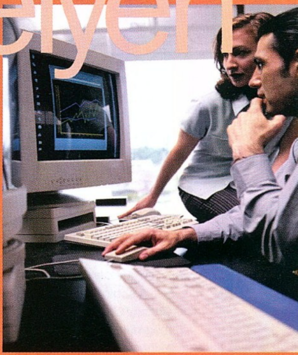
GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

92

P200, 32MB RAM, 400 MB HDD, AOE2

Használjon számítógépet munkahelyén vagy otthon





mindig a legmegfelelőbb rendszert választhatja.

Otthon és munkahely. Életünk két legfontosabb színtere. Más-más elvárások, feladatok, a lényeg mégis ugyanaz: a minőségi megoldás. A céges munkában nélkülözhetetlen a számítógép, „háztartási" alkalmazása napjainkban egyre nagyobb teret hódít magának. A „hazavitt munkán" túlmenő, otthoni, főként szórakoztató célú alkalmazás azonban eltérő szoftverigényeket támaszt a rendszerekkel szemben. Ezért ajánljuk otthoni, szórakoztató célú felhasználásra a Microsoft Windows Millenium Edition operációs rendszert.

A Microsoft szeretné, ha ügyfelei céges és magánjellegű munka esetén egyaránt otthonosan éreznék magukat számítógépük használatakor! Ezért fektet nagy hangsúlyt operációs rendszereinek felhasználás-specifikus értékesítésére. Üzleti célra a leginkább ajánlott operációs rendszer az NT alapokra épülő Microsoft Windows 2000 Professional! Válasszon olyan rendszert, akár munkahelyi, akár otthoni alkalmazáshoz, amelyik az Ön igényeinek leginkább megfelel, legyen szó meglévő rendszere frissítéséről, vagy új gép vásárlásáról.

Érdeklődjön viszonteladóinknál vagy ügyfélszolgálatunknál, további információért keresse fel weboldalunkat!

Microsoft Windows Me Millennium Edition

A Windows 98 utódja
Kulcs a digitális világhoz

otthon

Microsoft Windows 2000 Professional

Windows NT alapokon
Nagy teljesítményű üzleti operációs rendszer

munkahelyén

http://www.microsoft.com/hun/windowsme
http://windowsupdate.microsoft.com

Microsoft Ügyfélszolgálat: 2MSINFO [267-4636]
Microsoft Forródrót: 2MSSUGO [267-7846]

Microsoft

VAMPIRE GAMING GUIDE

ELŐSZÓ

Igaz, hogy az augusztusi számban Bird már írt róla, de úgy gondoltuk, hogy az időközben, pontosabban július végén megjelent hivatalos patch segítségével a játék immáron teljes pompájában léphetett a nagyközönség elé, fordulatokban gazdag története pedig megérdemli a Diablózásba belefáradt kaland-RPG rajongók figyelmét.

PRÁGA

A város

A sebesüléséből lábadozó Christof alighogy felriadt, rögtön megmentette Anezka életét, akihez első pillantástól fogva érzékeny szálak fűzték. A beszélgetés végén elvállalta, hogy már másnap utánajár, mi átkozhatta el az Ezüst Bányákat. Indulás előtt bebarangolta a várost, kíváncsi szemekkel nézte át a hordókat, és vette magához tartalmukat. Néhány szót váltott a kocsmárossal, tanácsot kért a kovácstól, akitől némi felszerelést is vásárolt (pajzs), végül a Judith Hídon keresztül ellátogatott a cigányasszony boltjába is. Amikor készen állt, Geza érsek áldásával, a keleti kapun keresztül a Bonn hegységnek indult.

Az Ezüst Bányák

A sötét bányajáratokban Christof először „szlachta" szolgák ellen küzdött, csak később találkozott a fertőzött patkányokkal. Ez előbbiek gyakran hajlamosak erőt adó és gyógyító varázst használni magukon, a rágcsálók pedig betegséggel fenyíthetik a lovagot, amely ellenszer hiányában halálos veszély. Az első szinten egyik ellenfél sem okozott gondot, hősünk minden sarkot, ládát és hordót gondosan átfésült, a talált szentelt vizes üvegcséket pedig nagy becsben tartotta. A második szinten sem került különösebb összetűzésbe, egészen a földalatti folyóig akadály nélkül haladt előre: itt működésbe hozta a vizet leeresztő szerkezetet, majd előcsalta a fertőzött harcost. A csata folyamán állandóan ügyelt arra, hogy elkerülje ellenfele lehengerlő taglózó-támadását, így amikor az ütésre lendítette karjait, ő ügyesen odébb szaladt, majd újra támadott. Győzelme után továbbhaladt, s elérte a bányák utolsó szintjére vezető lejáratot. A fáklya segítségével összeszedett minden tárgyat, majd belépett **Ahzra the Unliving** birodalmába.

Rövid párbeszéd után sor került a harcra, Ahzra kezdeti lendületét 2-3 szentelt vizes üvegcse és néhány jól irányzott kardcsapás törte meg. Halálával Christof eloszthatta addig szerzett tapasztalati pontjait, felszedhette a kincseket, és a megnyílt úton kimehetett a bányákból. Útban kifelé azonban talált még valamit, Szent Jude amulettjét.

Prága éjjel

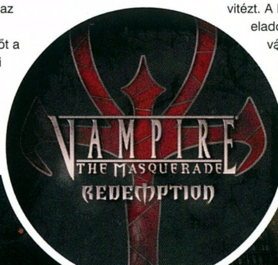
Az érsek nagyra értékelte Christof tettét, ráadásul a városlakók is hősként ünnepelték. A románcot Geza törte meg, erélyesen kitessékelte Christofot az utcákra: megbízta őt a város éjjeli védelmével. Az utcákon talált szlachták nem okoztak nehézséget, és a hordókat újból át tudta kutatni. Amint visszaért a zárda felé, annak tövében premsyl harcosok támadtak rá: hogy elkerülje a túlerőt, széthúzta ellenségeit. Messzire elcsalva egyenként küzdött meg támadóival, amikor is sikoly hallatszott a zárda épülete felől. Bent Anezka fáklyával a kézben tartott távol magától két premsyl harcost és egy szlachtát. Ismét megmentette életét, ám a beteljesíthetetlen szerelembe belepusztulni látszó Christof magányában a sötét utcákat választotta.

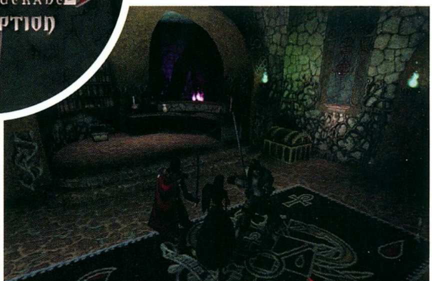
Bár ne tette volna! A Brujah-klán vezetői úgy határoztak, hogy a vámpírklánok közti háborúban szükségük lehet olyan hittel és erővel rendelkező harcosra, mint Christof, így Ecaterina megtalálta a csalódott szerelmest és halálos ölelésébe vonta őt.

A Nod-töredék visszaszerzése

A mélységesen megtört, immár vámpír Christof Ecaterina és Cosmas társaságában tért magához. Beszélgetésüket azonban Wilhem, fiatal harcos zavarta meg, aki azonnal küldetéssel látta el a csalódott vitézt. A kétfős csapat eladott minden, vámpírok számára használhatatlan tárgyat, a pénzen a kovácsnál bőrmellényeket, a cigányasszonynál pedig „walk of the abyss" tekercset vásárolt, mielőtt belépett volna a Petrin Hegyen álló kolostorba. Az épület külső részén járkáló szerzetesekből kiszívott vérrel vérkészleteiket maximálisra töltve vágtak a kalandba.

A Nod-töredéket a kolostorban élő Cappadocian-klán tagjai tulajdonították el. Ők igen közeli kapcsolatban állnak a halállal, így nem meglepő, hogy az ellenfelek között zombikat, csontvázharcosokat, csontvázíjászokat és fertőző patkányokat is találtak. A legveszélyesebb ellenfelek azonban maguk a klán tagjai voltak, férfiak és nők egyaránt. Már az első szinten igen sok ellenfél rejtőzött a termekben, ezért az óvatos haladás és az





egyesített támadás nyerő taktikának bizonyult. Az első laborba érve az ajtó melletti falon talált kapcsoló ajtót nyitott meg, majd a feltárult labor belsejében rejtőző újabb kapcsoló felemelte az addig zárt, nagyméretű vasrácsot. A második szinten elérték azt a termet, ahol a leszakadt gerenda feküdt: ezen felmászva érkeztek meg a temetkezési terembe. A klán-tagok folyamatosan bukkantak elő a földdel borított helyiségből, de végül eljutottak a ládáig és a mögötte található kapcsolóig. Ezzel nyitva állt az út a harmadik szint felé, ám ők még nem ereszkedtek le; először a balkéz felé eső termet vizsgálták meg, az oltáron talált kapcsoló nemcsak arannyal, de megnyíló titkos teremmel is jutalmazta a csapatot. A terem védőit legyőzve mágikus tárgyat, a „Femur" csontot vették magukhoz. A harmadik szinten két zárt ajtót találva végül a vasrács jobb tövében fekvő kapcsoló nyitotta meg a továbbjutást. A lépcsőkön felfelé haladva hatalmas festmény elé érkeztek, ahol kulcsot találtak, mely Garinol ajtajának zárját nyitotta. Bent néhány klán-tag eltávolítása után megtalálták Garinol feljegyzését az áruló **Mercurióról** és a „Skull of the Lamia"-t.

Most már nem maradt más hátra, mint Mercurio legyőzése. Ez a feladat igen nehéznek bizonyult, először is erőt és gyorsaságot kölcsönöztek maguknak, majd kettéválva Christof karddal a kézben elölről, Wilhem pedig karmokat növesztve hátulról támadott rá a szerzetesre. Amint Mercurio méregfelhőt lehelt, mindketten odébb szaladtak a gáz elől. A csata végeztével eltették a feljegyzését és a szobában talált tárgyakat, vért szívtak a szerzetesekből, és visszatértek az egyetem épületébe, előtte azonban Christof titokban találkozott Anezkával.

A Gólem elpusztítása

Mercurio feljegyzésében az állt, hogy az őrült szerzetes az északi negyedben élő lakosok ellen fordította az addig védelmüket szolgáló Gólemet. Ecaterina megbízta a kis csapatot, hogy fékezzék meg a szörnyet. A negyedben mindent vér és csonkolt holttestek borítottak, a Gólemet létrehozó rabbi is közöttük volt, szerencsére a fia segítetni tudott abban, hogy a szörnyet a benne található levél irányítja; azaz, ha azt megszerezik, elpusztul.

Maqqobah komoly erőt képviselt, Christofék minden támadó és védővarázslatára, no meg jókora szerencsére is szükségük volt, hogy a borzasztó erejű, levegőbe repítő támadásokat túléljék. A visszamaradt levélkére a rabbi fia nem tartott igényt, elküldte hát a csapatot Garinolhoz.

A Cappadocian-klán vezetője kétszeres hálóját fejezte ki azzal, hogy egyik „gyermekét", Serenát kísérőnek ajándékozta melléjük. Az immár háromtagú csapat új felszerelés után nézett, majd visszatért az egyetem alá pihenni. A rémálom: Anezka megszökött a zárdából, majd elrabolták, hollétét csak egyetlen vámpír tudja, ő azonban nem más, mint a Prágát uralma alatt tartó Brandl Herceg, aki információt csak akkor ad, ha Christof előbb szívességet tesz neki.

A Szent György ereklyetartó

Az északi negyedben, a temető mögött húzódott a Nosferatu-klán rejtekhelye. Ide azonban a klán vezetője, Josef csak akkor engedte be őket, ha Christof vért hoz neki: a véradó szépséges és idős vámpír legyen. Ecaterina vállalkozott a feladatra, Josef pedig megnyitotta a csapat előtt az utat. Serena „heightened senses" varázslata ellensúlyozta a lent élő vámpírok előszeretettel alkalmazott láthatatlanná válását. Használata nélkül a láthatatlan gonosztevők pillanatok alatt képesek voltak a csapat lerongyosítására. Christof nagy szerencséjére a koporsók viszonylag nagy számban rejtették e diszciplína varázstekercseit is. Az első szint kacskaringós barlangjai szerencsére mind ugyanoda vezettek: csatornaszerű járatba jutottak, ahonnan érdemes volt a vámpírokat előcsalni, majd a szűk nyílás túlsó részén koncentrált erőkkel végezni velük. A második szint legelején Serena segítségével titkos járatra bukkantak (eltérő színű kőfal), ide rejtették el a „Gangrel's Eye" varázstárgyat. Az alsó rész átnézése után a lépcsőn felbaktatva **Othelios** és testőrei állták útjukat.

Ez a bivalyerős vámpír kedvenc varázslata, a „drawing out the beast" segítségével képes volt megőrjíteni a rá támadó csapat tagjait, ezért Christofék erőt és gyorsaságot varázsoltak, majd összehangolt támadással rontottak rá. A győzelem ára Wilhem őrült tombolása volt, melyet a Serena nyakából szívott vérrel hűtött le. A folyosón balra nyíló lépcső a cigányasszony boltjához, a jobbra nyíló pedig a labirintus harmadik szintjére nyílott. Itt érdekes feljegyzésekkel találkoztak, melyeket végigolvasva döntöttek arról, merre is folytatják útjukat. Az ötödik ajtón belépve harcosok várták őket, majd két kapcsoló meghúzásával megnyílt a felfelé vezető út. A szoba legvégén, a patkányok után megjelent **Vaclav**, a temetkezési termet őrző szellem. Bár külseje félelmetesnek tűnt, hárman

könnyedén legyőzték, az ereklyetartót és egyéb kincseket felmarkolva pedig bizakodva tértek vissza Brandl Herceg tróntermébe.

A Tremere Kápolna

A Herceg információja szerint Anezkát a Tremere-klán tagjai rabolták el, és vitték magukkal titkos rejtekhelyükre, melynek bejárata nem más, mint az Arany Sikátorokban található patika. Belépve, majd a függönyt elhúzva a csapat megkezdte leereszkedését a mélybe. Elsőként hopperek rontottak rájuk, bár ezek a kistermetű, ugráló lények igazán csak nagyon nagy számban jelentettek veszélyt. Annál érdekesebb volt azonban a tremere vámpírok elleni a harc, hiszen a varázstudókat előnyösebb volt elcsalogatva, egyesével a torporba küldeniük. Különösen ajánlott volt erőt és gyorsaságot varázsolni, majd így elintézni a gyakran tűzlabdákat dobáló ellenfeleket. Az első szinten, egy messze eső szobában varázstárgyat is találtak, az „Ivory Bow"-t. Az, hogy a padlókra festett mágikus körökben mi várt rájuk, mindig a véletlen műve volt: vérkristály, hopper vagy elementál. Csak az első szint alapos átkutatása után ereszkedtek tova a mélybe, ahol kiszabadították a cellába zárt nővéreket, elolvasták **Ardan** feljegyzését, megszerezték az „Index Finger" varázstárgyat, és még lejjebb ereszkedtek. A harmadik szint nem volt más, mint egy hatalmas terem, tele tremere vámpírral és hopperrel. Christof észrevette a kikötött rabot, és megindult felé, ekkor azonban előbukkant az addig rejtőzködő gargoyle, és a csapat útját állta. Legyőzésük után kiszabadították a raboskodó Eriket, aki teljessé tette a csapatot. Négyen léptek rá a negyedik szintre vezető lépcsőfokokra, ahol Ardan, a Tremere-klán prágai vezetője annak tudatában, hogy végez a csapattal elárulta, hogy az elrabolt embereket és vámpírokat mind Bécsbe hurcolták. Ezután azonban nem menekülhetett, kedvencként használt tűzvarázslatai sem óvhatták őt meg Erik bosszújától.

Ecaterina már várta őket, ám hasztalan próbálta meg lebeszélni Christofot Anezka felkutatásáról, így a csapat a keleti kapun keresztül távozva érkezett meg Bécsbe.

BÉCS

A város

Alig tettek néhány lépést, jobbra a templomban megtalálták a pihenőhelyet. A város felderítésekor a kovácsműhelyt a Külső Városrészben, az alkimistát és a fogadót pedig a Keleti Körúton fedezték fel. Bevásároltak, és eladták felesleges cuccaikat, majd a fogadóba térve beszéltek a vámpírhölgyekkel. Orsi gróf fogadására siettek a Nyugati Körútra, ahol a gróf segítségét ajánlotta fel, ha előtte ők segítenek neki: különleges bilincseivel kell foglyul ejteni a nagyhatalmú papot.

Luther Black felkutatása

A pap érdekes helyen, a Stephansdom templomban rendezte be lakhelyét. A bejáratra a csapat a Belső Városrészben bukkant rá, ahol a nyitott ajtón betérve jutottak ki a háztetőkre, melyeken végigegyensúlyozva érkeztek el az óratoronyhoz. Amint beléptek a titkos ajtón, hajnalodni kezdett.

Először néhány premsyl harcos és fertőző patkány állta útjukat, majd a napfény. Ezért egyesével, libasorban kellett haladniuk, egészen addig, amíg a lengő bárdhoz nem értek. Itt a nap mindenképpen megégette őket, majd Christof gyorsítást használt, átsiklott a penge alatt, és megnyomta a kapcsolót. A többiek most már baj nélkül követhették. Hamarosan három kapcsolót találtak a falba ékelve, itt Serena „heightened senses" varázsa segítségével olvasta el az ajtón lévő szöveget, majd meghúzták a kapcsolókat, és beléptek a második szintre. Ezt a részt harcosok szállták meg, de a felgyorsított és megerősített Christof és Wilhem ellen esélyük sem volt. Egyszer csak zárt vasrácshoz értek, tanácstalanul forgolódtak, amikor észrevették a szobában a tükröket. Az egyik alatt nyomógombokat találtak, a másikban pedig azoknak a gomboknak a tükörképe fénylett, melyeket meg kellett nyomniuk. A harmadik szinten komolyabb ellenféllel találkoztak, ő volt a „dark hunter". Ezeket a szellemeket alig tudták fizikai támadásokkal eltalálni, ezért igyekeztek egyesével harcolni velük. Az egyre nagyobb számban megjelenő harcosok és szellemek arra utaltak, hogy a célhoz közeledtek. Csakhamar, világos szobában, keresztben fekűdve találtak rá **Luther Blackre**, aki éppen feláldozni készült magát, amihez a csapat segítségét kérte: meg kellett bilincselniük, majd a tetőszobában két kapcsolót meghúzniuk. A pap őrült visongás közepette lépett az örök torporba.

A visszaúton hirtelen látogatók érkeztek! Orsi és testőrei elfogták a meglepett vámpírokat, és tömlöcbe vetették őket, azaz a küldetéssel a báró csapdába csalta a gyanútlan és túl jóhiszemű csapatot.

A Német Lovagrend központja

Orsi biztos volt kínkeserves halálukban, ám nem így Serena, aki ügyesen kimentette őket. Christof és csapata a korábban már bevált csalogatós taktikát alkalmazva haladt előre a negyedik szinten. Sajnos, néha nem lehetett kivédeni a véres csatákat, de megerősített és felgyorsított csapattagokkal még a páncélos lovagok sem okoztak

gondot. A cellákat és termeket mindenhol 2-4 fős őrjáratok védték, sőt, még a harmadik szintre vezető lépcsők előtt is álltak. Egy szinttel feljebb jó ideig ismét lovagok nehezítették életüket, majd egyszer csak, a felfelé vezető lépcső tetején Tremere mágusokkal találták szemben magukat. A közelben talált zárt ajtó kapcsolója a szemközti laboratóriumban rejlett, majd a kinyílt ajtón áthaladva és a bent lévő mágusokat legyőzve Christof Tremere Amulettet vett magához. A mágikus tárgy felvételével megnyílt a Lovagrend második szintjére vezető út. Először balkéz felé keresték a kiutat, de ott csak lovagokat, mágusokat és hasznos tárgyakat találtak. Visszatértek hát kiindulási pontjukhoz, majd felbaktattak a lépcsőn. A díszes folyosón elsőként balra indultak el, ahol hamarosan ülésteremhez értek. Rajtaütöttek a bent lévőkön, tanulmányozták a modelleket – innen derült fény a Tzimisce-klán ellen alkotott lovag-tremere szövetségre, majd továbbhaladtak. Hamarosan katedrális formájú szobára bukkantak, bent a lovagok kapitányával és számos testőrével. Néhányat kicsaltak, majd végül mindannyian a kapitányra vetették magukat. A szobában talált „Ainkurn Kard" innentől kezdve Christof féltett ereklyéévé vált: csak ezzel volt hajlandó harcba szállni ellenségei ellen. Továbbmentek, felmentek az első szintre, ahol egyre több lovagba botlottak. Rövid kalandok után elértek a négyszögletű terembe, ahol újabb kapitány támadását élték túl, azonban a szabadba vezető ajtó rácsait valahogy fel kellett emelniük. A lépcsők tetején nyíló teremben tremere mágusokkal találkoztak, a zöld köpenybe burkolózó félelmetes varázserőről tett bizonyságot: a lefagyasztott Christof csak a jól összpontosító Eriknek és Wilhemnek köszönhette életét. A szoba kapcsolója felemelte a rácsot, a csapat végre ismét a szabad ég alá ért!

Etrius naplója

A talált amulettel az alkimista boltja felé indultak. Ormus a vizsgálódás után úgy döntött, hogy segít rajtuk, ezért alkalmassá tette azt a bejutásra a „Haus de Hexe"-be, mely a Déli Körúton feküdt.

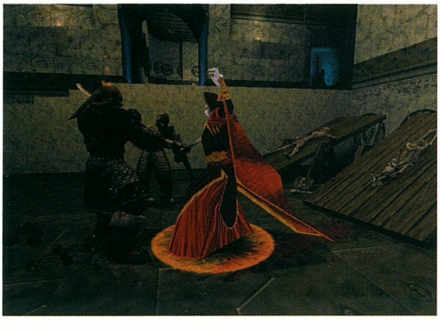
A házba belépve megpillantották a középen elterülő, nagyméretű Arcanulum zárat, melyet csak három kulcs együttes belehelyezésével nyithattak meg. A „gargoyle barlang" nevéhez híven többségében szárnyas fenevadakat tartalmazott, néhány tremere mágussal fűszerezve. A széles, áttekinthető folyosók sok lehetőséget kínáltak a taktikázásra: az egyesével kiugrasztott fenevadak könnyű prédának bizonyultak. A csigavonalszerűen lefelé vezető járat legalján kisebb szobába vezetett az út, ahol **Virstania** várta a csapatot. A mágushölgy előszeretettel fagyasztotta le a csapat tagjait, de törékeny teste nem tudott mit kezdeni a kard- és bárdcsapásokkal. A kulccsal együtt Christof a mágikus kapuba lépett. Következett a „tremere laboratórium", mely nevéhez hűen mágusokkal volt elárasztva. Az elsőként a csapatra támadó alacsonyabb tudásúak annyira nem, de a későbbi szobákban és laborokban rejtőzők már képesek voltak néha meglepetéseket okozni. Az utolsó szobában két zöldköpenyes mágus védte a második kulcsot. A kapu a csapatot ismét a bejárathoz repítette, innen jobbra fordulva léptek be a „tremere könyvtárba". A Tremere-klán ide gyűjtötte legjobb varázstudóit, ők a harmadik kulcsot védelmezték: villámokat, tűzesőt és fagyasztást kombináltak szinte vég nélkül. A lépcsőn lefelé indulva jobboldalt a terem mélyén rejlett a „Berserker Fang" varázstárgy. A könyvtár utolsó termében három mágus várta az érkezőket, a csata végén azonban a harmadik kulcs is jó kezekbe került. Az Arcanulum zárba illesztett kulcsok megnyitották az utat **Etrius** szobája felé, a felriasztott mágus dühében Eriket átváltoztatta, majd a háromfős csapat ellen fordította. A volt társat kénytelen-kelletlen meggyilkoló trió ezután Etriusra vetette magát, aki elementált idézett meg, de ez sem segíthetett rajta. Végül, a hiábavaló küzdelemnek engedve Etrius fontos információval látta el a csapatot: Anezkát a Tzimisce-klán hurcolta el, mely most éppen Prágában, a Vysehrad kastélyban rendezkedett be.

Mielőtt visszatértek volna Prágába, utolsó látogatást tettek Orvus alkimista boltjában és a kovács műhelyében. Előbbi áldását adta útjukra, az utóbbinál pedig megváltak volt társuk, Erik feleslegessé vált felszereléseitől.

PRÁGA

A Vysehrad kastély

Prága megváltozott, a békés várost feldúlták, az egyetem épülete is romokban állt,



JÁTÉKLEÍRÁS

AZ EMBER ÉS A FENEVAD

A játék során gyakran találkozunk majd párbeszédekkel, melyekben ki kell választanunk a nekünk szimpatikus választ: ezek határozzák meg Christof ember-fenevad egyensúlyát, magyarul, ha útjára engedjük indulatait, veszít emberségéből, ha viszont szívéből és jóságával haladunk előre, képes lesz emberibbé válni. Ez a tulajdonság tehát változik, aktuális állását a karakterképernyőn „neki" szentelt csúszkán (humanity) tekinthetjük meg. Igazi jelentőséggel az ott szereplő számadat akkor bír, ha megosztom veletek a következő titkot: ettől függ a játék végkimenetele, ugyanis a szorgos programozók ennek függvényében három befejező animációt készítettek, melyből Ti csak egyet tekinthettek meg.

Segítségül: jó befejezés – 50 pont felett, örök szolgasors – 25 és 50 pont között, a gonosz diadala – 25 pont alatt.

Ecaterina szerint mindez a Tzimisce-klánnak volt köszönhető. Christof és csapata megindult Anezka kiszabadítására.

A kastélyba érve rögtön tzimisce vámpírok rontottak rájuk: mint később tapasztalták, ezek a fura szerzetek gyakran idéztek meg szlachtákat, és próbálkoztak a csapattagok megőrjítésével. Balra, a tárolóban találták meg a Tanács első levelét, melyet később még kettő követett: ezekben figyelemmel kísérhették, ahogyan Vukodlakot a Tanács kitaszította és megátkozta. Az első szinten a tzimiscéken kívül még premsyl harcosok, patkányok, szlachták, farkasok és fertőző harcosok támadtak rájuk. Az utolsó teremben akadtak kisebb nehézségek, de mire a második szintre értek, mindenki ismét ereje teljében várta a harcot. Amikor jobbra indultak volna, a padló leomlott, visszafordultak hát, ahol megtalálták a „Hands of Destruction" könyvet. A könyvtár részen fertőző harcosok és tzimiscék egyaránt útjukat próbálták állni, sikertelenül. A harmadik szinten rögtön támadókat kaptak, majd mikor visszaverték őket, elágazáshoz érkeztek. Itt elsőként jobbra indultak el, ám zsákutcába érvén visszafordultak. A ledőlt gerendán egyensúlyozva lent egyszerre három tzimisce várta őket, kemény ütközet volt. Még néhány farkas állt elébük, majd beléptek a központi ajtón. Bent a **Vohzd** próbálta feltartóztatni őket: ez a hatalmas undorító szörny először Serenát ragadta el, és ölte meg, majd amikor őt sikerült feltámasztani, Christofot is fogai közé kapta, ám mielőtt még végezhetett volna vele is, Wilhem halálos sebet ejtett rajta.

A találkozás Anezkával nem volt éppen szívderítő, a lány elméje láthatóan meghasadt. Christof kitartása azt eredményezte, hogy az éppen összeomló kastély mindkettőjüket maga alá temette...

LONDON

Menekülés a Leopold Társaságtól

...a rideg valóság arcul csapta Christofot: csak azt érzékelte, hogy a rá támadó emberek elől menekülnie kellett. A katonák és kutatók hasztalanul próbáltak ellenállni, a felgyorsított, erővel ellátott és „Ainkurn Kard"-ot forgató Christof hamarosan elérte a kapcsolótermet, majd a cellákat maga mögött hagyva feljutott a második emeletre. Az ellenfeleken hamar túljutott, egyedül az utolsó folyosórészen tudták megszorítani, közvetlenül az első szintre vezető lépcső előtt. Fent már vártak rá, ám ügyesen siklott tova gyilkosai között. Az irodákban a nehézfegyverekkel felszerelt katonák komoly veszélyt jelentettek, de sikerült így is eljutnia az addig csak leveleiből ismert **Leo Allatius Atyához**. A hős nem szállt szembe támadójával, hanem egyszerűen csak a falban talált, ellenfelét éltető vérrel teli kádakat zúzta szét: Leopold meghalt.

A város

London utcáira érve a volt vitéz elkezdte a terep feltérképezését, a tolvajtól kölcsönzött ruhával pedig környezetébe is beleolvadt. Nyugat-London látványossága a Club Tenebrae, ahol Christof váratlan szövetségesre lelt Pink személyében. Immár kettesben tértek be a Mágikus Tárgyak Boltjába, majd némi adás-vétel után Kelet-Londonba metróztak. Itt először megkeresték a helyi fegyverkereskedőt, Ottót, majd felfedezték londoni otthonukat, végül elmentek a Leo Atya által említett Setite Bordélyba. Itt Lily (:)) csatlakozott hozzájuk, aki szeretett volna végre elszabadulni innen.

A Setite Templom

A bejárat a raktárból nyílt, ahol az egyik földön fekvő kép tövében találták meg a kapcsolót. A templomba érkezvén azonnal setite-hívők támadásait kellett visszaverniük. Ezek a törékeny, ám szívós vámpírok a Serpentis körbe tartozó varázslatok mesterei voltak, vakítást és kígyóidézést alkalmaztak leggyakrabban. Először kisebb csoportok támadtak rájuk, de a szint vége felé, a kapcsolók sikeres meghúzása után két 6-6 főből álló setite csapat rohamát is állniuk kellett. A második szinten a kapcsolók fontos szerepet kaptak: a hídon átrohanva először a jobb, majd a bal teremben is találtak egyet-egyet, aztán még egyet, végül a tűzhídon átfutva még egy utolsót. Nemsokára csapdába jutottak, Christof alig lépett az utolsó terembe, amikor váratlanul legördült mögötte a sziklaajtó: csak komoly sérülésekkel és jelentős vérveszteséggel maradt életben. A harmadik szint hemzsegett a setite-hívektől, a lenti zárt termeket a lépcsők tetején talált kapcsolók nyitották. Két nagyméretű terem megtisztítása után léptek be **Lucretia** birodalmába. A hölgy gyenge fizikuma nem volt akadály, ám a győzelem sem volt teljes, hiszen mindannyian érezték, hogy a gonosz még mindig a templom falai között él.

A Torony

Pink szerint egyetlen hely létezett a városban, ahová az Úrnő elrejthette a szívét: a Torony. A gyanútlan csapatot azonban az itt rájuk törő fertőző pókok, mérges pókok és kísértetek hada alaposan meglepte. Az ablakokon időnként be-bevilágító villámfény még a gyakorlott Christof idegeit sem kímélte. Elsőként jobbra fordultak, majd a zsákutcából visszaevickélve jutottak el a második emeletre. Az ott megjelenő szellemeket csak pontos csapásokkal távolíthatták el. A harmadik emeletre érve az egyik szobában a fal gyanúsan világlott, a kapcsolót felfedezve a kinyitott titkos helyről elvették a „Monocle of Clarity" varázstárgyat. A negyedik szint kísértetei védték Lucretia szívét, végül a falak mélyedéseiből előcsúszó kígyók okoztak még némi riadalmat.

A Christof vezette trió alighogy a szabadra ért, a szemközti palánkkerítést áttörve a **vérfarkas** rontott nekik. A szörny azonnal erőt adó varázst hintett magára, két ütéssel leterítette Lilyt, majd Pinket csapdosta. Szerencsére Christof sem volt rest, és kitett magáért, a végső küzdelmet egymás ellen vívták meg, de az itt is kitűnő „Ainkurn Kard" minimális fölényhez juttatta a hőst. Miután Christof társait feltámasztotta, zilháltan tértek vissza a Bordélyba.

A Bordély és a Szt. Magdaléna

Itt már várták őket. Setite kísérő vezetésével értek Lucretia elé, aki először hasznos információval látta el a csapatot, majd szívét visszakapva megpróbálkozott a lehetetlennel: a hatalmas kobrává átváltozott papnőt Pink fejszecsapásai küldték a torporba, majd Christof a szívet összeloccsantva gondoskodott örök nyughelyéről.

Rövid csomagolás után a csapat a kikötőbe érkezett, ahol felszállt a New Yorkba tartó hajóra. A raktérben nosferatu orvgyilkosok éppen rendőröket végeztek ki, az állítólagos Interpol ügynökök pont ezzel a hajóval tartottak az Újvilág partjai felé.

NEW YORK

A város

Lily trükkjével sikerült megtéveszteni a mólónál várakozó FBI-ügynököt, aki szerfelett idegesnek tűnt. A város felé tartottak, amikor Samuel életét az utolsó pillanatban mentették meg: a hálás nosferatu önként – és Pink legnagyobb sajnálatára – csatlakozott a csapathoz, ráadásul hálája jeléül felajánlotta egyik ismerősének a segítségét is. A városrészben talált fegyverboltból felszerelést vásároltak, majd a létra segítségével bemásztak az említett ismerős lakásába.

A csatornarendszer

Dev/Null láthatóan őrült zseni volt, aki azon nyomban a csatornákba parancsolta az immár négyfős csapatot. A vásárolt infraszemüvegeket az itt élő nosferatuk ellen kiválóan alkalmazhatták, a patkányok és pókok pedig már nem jelentettek komoly kihívást. Az első szinten a megoldás kulcsát a szelepek jelentették: elfordításuk után nyílt meg az addig lezárt út. A második szinten a kiemelt szerep a generátorteremnek jutott: az utat

elzáró elektromos zárlatot a megfelelő szelep elfordításával Pink hatástalanította, mire Christof átsuhant a veszélyes zónán. Bent aztán megkereste a harmadik szelepet, elfordította, így a többiek már biztonságban követhették őt. A harmadik szint vége felé a csapat elérkezett a vízzel megtelt teremhez, ahol lélekvesztőn eveztek át a túlpartra. Dev/Null fenyegetése az albínó alligátorokról igaznak bizonyult, kész szerencse azonban, hogy a hatalmas fizikai erővel rendelkező állatok parányi eszét Pink „majesty" varázslata teljesen elkábította, így az ütközet egyesélyessé vált. A csatornák ura, az **Underprince** a negyedik szinten várt rájuk. Patkányokat idézve védekezett, ám hiába, a rövid harc után a 204-es vonalra kapcsolt, és a kódokkal megtelt adattárolóval Christof társaival együtt visszatért a felszínre. Rövid látogatást tettek a New Moon Shopban, majd taxival érkeztek vissza a zseni lakására.

A Giovanni-klán raktárépülete

Dev/Null megnyitotta előttük a raktárépületet. A bejárat a sarkon álldogáló hajléktalan asszonnyal szemben feküdt; bent a Giovanni-klán vámpírjai kísértetek és méregfelhők segítségül hívásával igyekeztek őket megállítani. Az első szinten található hangár ajtaját a rámpa tetején találták meg. Nem sokkal később a következő zárt ajtón a számkóddal jutottak át, ahol a mólóról már ismert, súlyosan sebesült FBI-ügynökkel is találkoztak. A második szintet a nehézfegyverrel felszerelt, meglehetősen ügyes vámpírok nehezítették meg. A harmadik szinten végül megtalálták Allesandro Giovannit, aki megpróbálta félrevezetni a csapatot, amiért Pink átharapta a torkát. Ekkor toppant a szobába Wilhem, aki mindannyiuk legnagyobb meglepetésére leleplezte Pinket. Az áruló elmenekült, helyét Christof régi barátja vette át. Az íróasztalon talált feljegyzés új szálon indította el a nyomozást – mielőtt távoztak volna, Christof felvette a földön heverő „Hand of Conrad" varázstárgyat.

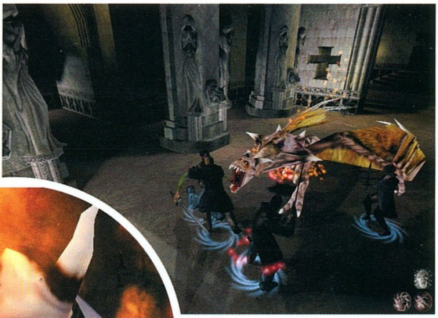
Orsi gyára

A tipp által vezérelve tértek be a Barclay South épületébe, az új tulajdonos zavaros beszéde után lifttel mentek fel az emeletre. Itt Lily érdekes nyomot talált, visszaemlékezett régen látott barátnőjére, aki a friss vér alapján még közel lehetett. Az épületet megkerülve bukkantak rá a hátsó bejáratra, az itt festegető Alexandra Ruthven készségesen segített nekik, ha megvédik őt a támadóktól. Felmarkolták a festményt, majd az őröket átejtve jutottak be az üzem területére. A gyárat túlnyomó részben ventrue vámpírok védték: leginkább megtévesztő és a csapattagokat teljesen ártalmatlanná tévő, az agyhullámokra ható varázslatokat alkalmaztak. Christofék ezeken kívül tzimiscéket, fertőző harcosokat és szlachtákat is találtak a védők soraiban. Az első szinten a tovahaladás nem volt túl nehéz, igazi ütközetre csak a második szint utolsó termében került sor, ahol egyszerre két harcos és mintegy hét ventrue esett a csapatnak. Rajtuk túljutva a harmadik szint kellemes csatákat hozott, végül megérkeztek **Orsi** irodájába. Christof és Wilhem a századokkal ezelőtt becsületükön esett sérelmet és a báró akkori pökhendiségét törlesztette, amikor az először farkassá változó Orsit végül forró fürdővel küldték az örök torporba. A csapat a földszinten futott össze a báró három ágyasával, akik félelmükben elárulták nekik **Vukodlak** rejtekhelyét.

A Hús Katedrális

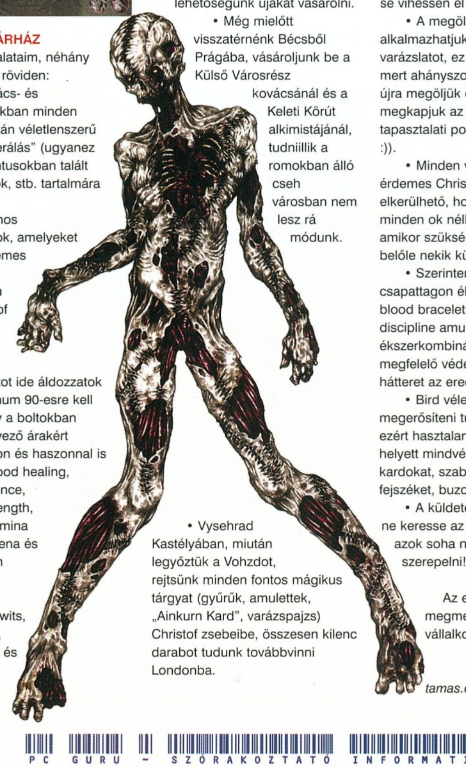
Az óra éjfélt ütött, az emberiség új évezredbe lépett. A jóslat teljesült, a felnyíló koporsóból előbújt az újjászületett Vukodlak.

Christof ennek ellenére társaival együtt folytatta útját. Beléptek a katedrális épületébe, ahol meglepően nagy terem fogadta őket. Az első szint körkörös folyosóin tzimiscék, szlachták, nagy számú fertőző harcos és a félelmetes Vohzd keresztezte útjukat. Ez utóbbi felett aratott diadaluk után nyílt meg a lefelé vezető út. Hamarosan találkoztak a teljesen eszét vesztett Libussával, majd a mögötte nyíló teremben újabb Vohzd támadását élték túl. Elérkeztek Vukodlak tróntermébe, a Nagyúr még egyszer megpróbálkozott Christof maga mellé állításával, sikertelenül. Harcra került sor, melynek során Vukodlak elemi erejű varázslataival és komoly



csapásaival próbálkozott, szintén eredmény nélkül. Christof szinte megrészegült a győzelemtől, ám a Nagyúr csak játszott vele, a csapat alatt megnyíló föld egészen a harmadik szintre vetette őket vissza.

Könnyedén törtek át a teremben ácsorgó kivégző osztagon, hogy meghallgassák Anezka igaz történetét. Christofnak kedvese szavait hallva nehezére esett a benne feszülő fenevad pórázon tartása, de uralkodott magán. Kiérve Libussa segítségét ajánlotta fel, rejtekúton juttatta vissza őket az első szintre. Amint beléptek ennek legelső termébe, Vukodlak ismét megjelent előttük. Átalakult, igazi fenevaddá változott: **Zulo** néven rontott rájuk. Hiába használt mindegyikőjük gyorsítást, erőt és védelmet adó varázslatokat, voltak pillanatok, amikor a Nagyúr túlságosan is erősnek tűnt. A harc kimenetelét végül Wilhem és Christof lélekjelenléte mentette meg, hiszen mindketten képesek voltak halott társaik feltámasztására, így majdnem végig négyen, állandó nyomás alatt tarthatták a fokozatosan erejét vesztő Zulót és győzedelmeskedtek a világot igába hajtani kívánó gonosz ellen.



TÁRHÁZ

Tapasztalataim, néhány mondatban, röviden:

• A kovács- és fegyverboltokban minden állástöltés után véletlenszerű az „áru-generálás" (ugyanez igaz a labirintusokban talált ládák, hordók, stb. tartalmára is.

• Hasznos tulajdonságok, amelyeket nagyon érdemes fejleszteni: manipulation (csak Christof esetében, a játék legelejétől minden pontot ide áldozzatok fel, de minimum 90-esre kell emelni, hogy a boltokban nagyon kedvező árakért vásárolhasson és haszonnal is adjon el), blood healing, celerity, potence, fortitude, strength, dexterity, stamina valamint Serena és Lily esetében ezeken kívül perception, intelligence, wits, prison of ice, call lightning és fire storm.

• A Stephansdomba lépés előtt jócskán raktározzunk el vérkészletet és awaken-tekercseket, mert egészen a Lovagrendből való megmenekülésig nem lesz lehetőségünk újakat vásárolni.

• Még mielőtt visszatérnénk Bécsből Prágába, vásároljunk be a Külső Városrész kovácsánál és a Keleti Körút alkimistájánál, tudniillik a romokban álló cseh városban nem lesz rá módunk.

• Vysehrad Kastélyában, miután legyőztük a Vohzdot, rejtsünk minden fontos mágikus tárgyat (gyűrűk, amulettek, „Ainkurn Kard", varázspajzs) Christof zsebeibe, összesen kilenc darabot tudunk továbbvinni Londonba.

• A főellenfeleket kivéve szinte minden ellenségünk legyőzhető legfeljebb két karakterrel, akiken előbb celerityt, majd potence-et végül fortitude varázslatokat alkalmaztunk (Christof + Wilhem a játék nagy részében).

• A „büntetlen" vérszívásra Prágában a kolostor területén, Londonban pedig a Setite Bordélyban kerülhet sor.

• Az Allesandro Giovannival folytatott beszélgetés előtt vegyünk el Pinktől minden felszerelést, hogy az áruló semmit se vihessen el magával.

• A megölt ellenfeleken is alkalmazhatjuk az awaken varázslatot, ez nekünk azért jó, mert ahányszor feltámasztjuk, és újra megöljük őket, annyiszor megkapjuk az értük járó tapasztalati pontokat is (soft cheat :)).

• Minden vértartalékunkat érdemes Christofnál tartani, így elkerülhető, hogy a többiek minden ok nélkül elhasználják azt; amikor szükségük van rá, adjunk belőle nekik külön-külön.

• Szerintem a minden csapattagon ékeskedő blood ring, blood bracelets, serenity ring, discipline amulet ékszerkombináció adja meg a megfelelő védelmet és a kívánt hátteret az eredményességhez.

• Bird véleményét csak megerősíteni tudom: a pontatlan, ezért hasztalan lőfegyverek és íjak helyett mindvégig használjunk kardokat, szablyákat, bárdokat, fejszéket, buzogányokat.

• A küldetések tárgyait senki ne keresse az inventoryban, mert azok soha nem fognak ott szerepelni!

Az elakadt vámpírok megmentésére szívesen vállalkozom.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

SHOGUN TIPPEK

A Shogun: Total War mérföldkő lett a 3D-s taktikai-stratégiai játékok között. Éppen ezért elhatároztuk, hogy a tesztelés során sokkal jobban elmélyülünk a játékban, s a felgyülemlett tapasztalatokat megosztjuk veletek. Többször végigjátszottuk a játékot, és sikerült olyan trükköket felfedeznünk, melyek használatával könnyedén leigázhatjuk a feudális Japánt.

Rögtön a játék elején ki kell választanunk, melyik klánnal kívánjuk azt végigjátszani. Több családot is kipróbáltam, de a legjobban Mori klán jött be. Nem mondhatnám, hogy nagyon könnyű velük játszani, hiszen az általuk birtokolt termőföldek nagyon rossz minőségűek, s ezért szinte mindig pénzszűkében vannak. Mellettük szól viszont, hogy a játék legjobb harcosait, a Warrior Monkokat a többi klánnál sokkal olcsóbban állítják elő, s tartják fenn. Ennek ellenére azonban a család igen szegény, s a terjeszkedés az egyetlen lehetőség a felemelkedésre. Kezdetben csak néhány egységgel rendelkezünk, de azonnal támadnunk kell, különben a Takedák nagyon megerősödnek.

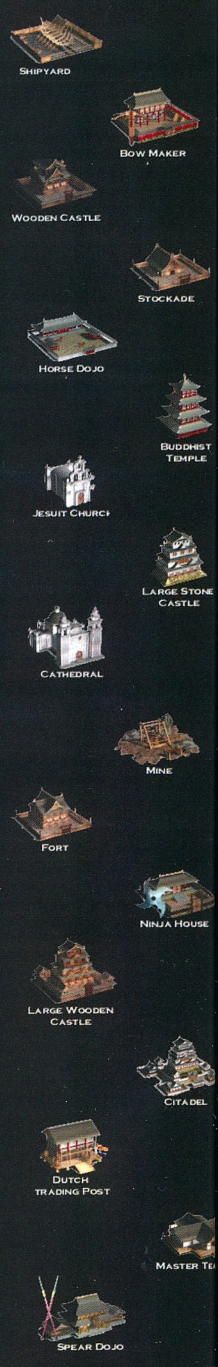
Rögtön kezdjünk hozzá a Buddhista Templom építéséhez. Minél előbb elkészül, annál jobb. Ehhez azonban szükség lesz pénzre, amelyből meglehetősen kevés van a kincstárban. Minden évszakban lehetőségünk lesz emelni az adókat. Ez legfeljebb 25%-os maximális emelést, illetve csökkentést jelent. Ügyes trükkel azonban megoldhatjuk a pénzgondunkat. A parasztok az adót ősz és tél között fizetik be. Egyszerűen emeljük meg az adókat ősszel, s a pénz befolyása után rögtön vegyük le minimálisra. A munkásaink egy hónapig bizony meglehetősen morcosak lesznek, de az év hátralévő részében az alacsony adók reményében meglehetősen hűségesek lesznek hozzánk.

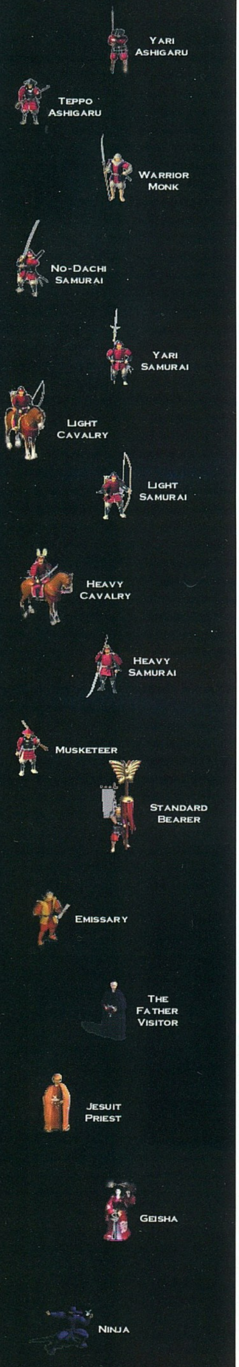
Yari Ashigaru	Meglehetősen veszélyek a lovasságra.
Yari Samurai	Jók a lovasság, a yari gyalogság és a távolsági fegyverekkel felszerelt csapatok ellen.
Samurai Archers	A nehézlovasság és a naginata csapatok kivételével mindekire veszélyesek.
Cavalry Archers	Nagyon jók a lassú gyalogos egységek ellen, viszont a yari lovasság percek alatt felmorzsolja őket.
Warrior Monks	Kitûnőek a yari gyalogság, az íjászok és a muskétásokkal szemben.Tartsuk őket távol a a lovasságtól és a No-Dachi erőktől.
Arque[illegible]s	Mindenki ellen használhastók, de a közelharban gyorsan leszerepelnek. Esőben nem működnek a fegyvereik.
Naginata	Kiválóan védekeznek mindenki ellen. Erős páncélzatuk megvédi őket a nyílvesszőktől.
Heavy Cavalry	A yari gyalogság kivételével mindenkire veszélyesek.
No-Dachi	A lovasság kivételével mindenkire veszélyesek.
Musketeers	Mindenki ellen bevethetők, de ne használjuk őket közelharcban.
Yari Cavalry	Kiválóan helytállnak az íjászokkal, a nehézlovassággal, a harci szerzetesekkel és a No-Dachi-kkal szemben.

GAZDASÁG

A bevételi források közül a mezőgazdasági területekről befolyó összeg a legkiemelkedőbb. Ennek a forrásnak azonban megvan az a rossz tulajdonsága, hogy az időjárás befolyásolja a termést. Gyakran előfordul olyan év, hogy a termésnek csak a töredékét tudjuk betakarítani. Ez véletlenszerű, legrosszabb esetben vissza tudjuk tölteni az előző állást, hogy jobb eredményt kapjunk. A pénzszerzés második forrása a kikötők építése. Ezek minden évben 200 Kokut jövedelmeznek az időjárástól függetlenül. Fontos tudni, hogy a kikötők nem semmisülnek meg, ha az ellenség elfoglalja az adott tartományt. A kikötők másik fontos tulajdonsága a szállítás. Bármilyen sereget képesek vagyunk átszállítani egyik kikötőből a másikba egyetlen kör alatt. A harmadik bevételi forrásunk a bánya, melyből bizony meglehetősen kevés akad Japánban. Éppen ezért kell megbecsülnünk azokat a területeket, ahol bányák működnek. Nem árt tudni, hogy a bányák továbbfejleszthetők, bizonyos épületek felhúzásával a termelést a kétszeresére növelhetjük, ami mondjuk az aranybányák esetében nem elhanyagolható. A bányákhoz hasonlóan a termőföldek is fejleszthetők. Ez meglehetősen csábítóan hangzik, de a fejlesztések előtt nem árt elgondolkodnunk azon a kérdésen, megéri-e egyáltalán fejleszteni. Az alacsony hozamú földeket egyáltalán nem érdemes továbbfejleszteni, hiszen ez nagyon nagy idő- és pénzráfordítást igényel. Oda kell figyelnünk arra is, melyik területet érdemes egyáltalán megtartani. Tegyük fel, hogy az ellenség megtámad egy olyan területet, mely évente 100 Koku értékű rizst termel. Ésszerűtlen döntés lenne drága pénzen kiképzett seregeket feláldozni ilyen jelentéktelen tartományért. Vonuljunk inkább vissza, s erősítsük meg a gazdag provinciák védelmét.

Kis idő múlva a birodalmunk kinövi a határait. Itt az ideje, hogy





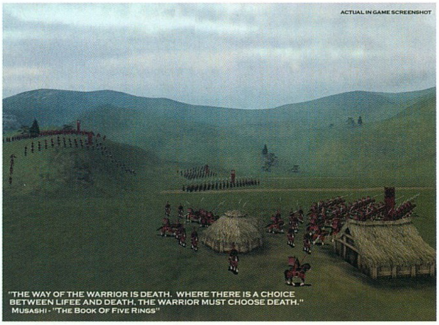
terjeszkedjünk. A követünket el kell küldenünk szövetséget kötni. Két olyan klán szerepel a játékban, melyek soha nem tartják be a szerződéseket. A Takeda (fekete) és az Oda (arany) klánról van szó. Velük nem is érdemes kezdeni. Tapasztalataim szerint a Shimazuk (zöldek) a legmegbízhatóbbak, bár nem szívesen hagytam a határvidékeimet őrizetlenül. Alkalmazzuk az oszd meg és uralkodj elvet. Várjuk meg, míg a marakodó hadurak kölcsönösen legyengítik egymást, majd kössünk szövetséget a gyengébbel. Közösen essünk neki az erősebbnek, de arra azért igencsak ügyeljünk, hogy a szövetségesünk csapatai mindig élen járjanak a harcban. A győzelem után ne veszítsük szem elől a szövetséges daimjót. Képezzünk ki magas szintű ninjákat vagy gésát. Mentsünk állást, kíséreljünk meg merényletet a szövetségesünk ellen. Siker esetén (s persze akkor, ha a hadúrnak nincs örököse) megkapjuk a területeinek és a hadseregének egy részét. Piszkos kis trükk, de néha nagyon hasznos.

Az elfoglalt területek rendfenntartása gyakran okoz gondot. Abban az esetben, ha valamelyik tartomány már régóta ugyanannak a daimjónak a fennhatósága alatt áll, akkor bizony előfordulhatnak parasztlázadások. Ezeket célszerű elkerülni, hiszen senkinek sem hiányzik egy jó kis polgárháború a hátországban. A forradalom kitörését legegyszerűbben úgy tudjuk elkerülni, ha a provinciát elfoglaló sereget még legalább egy éven keresztül állomásoztatjuk a tartományban, s ez idő alatt építünk egy kastélyt vagy fejlesztjük az infrastruktúrát. A hadseregnek azonban nem ez az elsődleges funkciója, ezt a feladatot a Shinobik tökéletesen el tudják látni. Három Shinobi képes lecsillapítani a kedélyeket. Végszükség esetén a daimjót is a lázadó tartományba vihetjük. A legfőbb hadúr képes emelni az állomáshelyét körbevevő provinciák lojalitását.

HARCI TAKTIKÁK

A Shogun egyik legfontosabb része a 3D-s harcrendszer. Tény és való, hogy nagyon szépen megoldották, de nem mindig célravezető manuálisan irányítani a csatákat. A hidak elfoglalásakor például sokkal jobb a gépre bízni a piszkos munkát. Ilyen esetekben a Shogun a létszámfölényt veszi alapul. Nincs más dolgunk, mint kiképezni olcsó Ashigaru csapatokat, s átküldeni őket a vágóhídra. Kis idő múlva az íjászok úgyis kifogynak a nyílvesszőkből, s máris szabad a pálya. Ezt a módszert a későbbi csatákban is remekül lehet alkalmazni. A sok pénzbe kerülő, tapasztalt csapatokat botorság lenne már a csata elején beküldeni a darálóba. Mindig legyen kéznél néhány Ashigaru, akik megakasztják az ellenséges rohamot. Csak ezután engedjük el a harci szerzeteseket. A szerzetesek félelmetesen jól harcolnak, s rendkívül magas morállal rendelkeznek. Ez az oka annak, hogy az ellenük harcoló csapatok hamar meghátrálnak. Az üldözésben viszont már nem olyan jók, nem tudják utolérni a menekülőket. Ezen a ponton kell bevetnünk a lovasságot. A két yari cavalry egység hihetetlen pusztítást tud véghezvinni. Persze az sem mindegy, kit támadunk meg velük. Hiába menekül a yari szamuráj, ettől függetlenül még legyőzheti az őt üldöző lovast. Sokkal célszerűbb először az ellenséges íjászokat lekaszabolni, ezután jöhetnek csak a többiek. Ezt a módszert alkalmazva gyakran az egész támadó hadsereget sikerült megsemmisítenem. Amikor menekülő egységeket üldözünk, akkor nagyon oda kell figyelnünk, hogy meg ne jöjjön a harci kedvük ismét. Ezt úgy érhetjük el a legkönnyebben, ha az ellenséges sereg tábornokát megöljük. Ezt követően már nem lesz olyan parancsnok, aki képes lenne megállítani a menekülőket. Ez a módszer szinte minden csatában beválik. Egy csapat szamuráj mindig legyen tartalékban, s amint meglátjuk az ellenséges tábornokot, azonnal támadjuk meg. Kis szerencsével végezhetünk vele, s máris a markunkban érezhetjük a győzelmet.

Sokan elhanyagolják a domborzat és az időjárás szerepét. Óriási hiba, mivel mindkettő létfontosságú. A dombokat elfoglalva előnyre tehetünk szert a támadókkal szemben. Az íjászaink messzebbre, pontosabban és hatékonyabban lőnek. Lefelé támadva előnyre tehetünk szert a kézitusában is. Esőben illetve hóban az íjászok sokkal gyengébben muzsikálnak. Ha olyan provinciát támadunk meg, melyet rengeteg íjász véd, akkor ezt célszerű ősszel vagy télen megtenni, amikor az időjárás nekünk kedvez. Ne feledkezzünk



"THE WAY OF THE WARRIOR IS DEATH. WHERE THERE IS A CHOICE BETWEEN LIFEE AND DEATH, THE WARRIOR MUST CHOOSE DEATH."
MUSASHI - "THE BOOK OF FIVE RINGS"

Egység Típus	Támadás	Védekezés	Páncélzat	Morál bónusz	Gyaloglás	Futás
Samurai Archers	0	0	1	0	6	10
Yari Samurai	0	2	3	2	6	10
Naginata	0	6	5	4	4	8
No Dachi	5	-2	1	8	7	12
Warrior Monks	5	2	1	8	7	12
Yari Ashigaru	-1	-1	2	-4	7	12
Arquebusiers	-6	-3	2	-4	7	12
Musketeers	-6	-3	2	-4	7	12
Cavalry Archers	1	2	3	0	8	20
Heavy Cavalry	2	6	5	4	8	20
Yari Cavalry	2	3	3	2	10	24

meg azonban arról sem, hogy télen a nehézpáncélzattal felszerelt egységek morálja nagyon gyorsan apad, mivel hidegben és esőben kell viselniük a páncélzatukat. Az erdők fontos szerepet kaptak. Míg a gyalogosoknak maga a mennyország, a lovasságnak a poklot jelentik. Soha ne vigyük be a hátasainkat az erdőbe, ott csak a halál vár rájuk. A köd szintén a védőknek kedvez. Abban az esetben, ha a támadók az adott időn belül nem találják meg a védőket, akkor vissza kell vonulniuk, s így elvesztették a csatát.

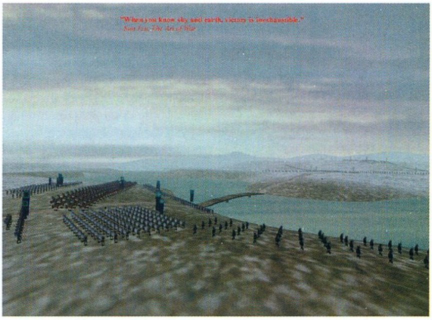
A birodalmunk megerősödéséig védekező pozícióba kényszerülünk, de eljön az az évszak, amikor ki kell mozdulnunk, s támadnunk kell. Gondosan meg kell választanunk azt a területet, amelyet el akarunk foglalni. A legcsábítóbb provinciák a kikötővel és bányával felszereltek. Ezeket elfoglalva fontos bevételi forráshoz jutunk, míg az ellenfelünk a következő adózásnál biztosan megérzi azok hiányát. Gyakran kerülünk olyan szituációba, hogy nem tudjuk megtartani valamelyik területünket. Ilyenkor olyant kell választanunk, ahol az ellenséges hadúr a legjobb egységeit tudná kiképezni. Támadás esetén szinte az összes épülete megsemmisül, s azok újjáépítése bizony beletelik néhány évbe. Azon a területen nem tud új egységeket kiképezni, ami megkönnyíti a mi hódítási törekvéseinket.

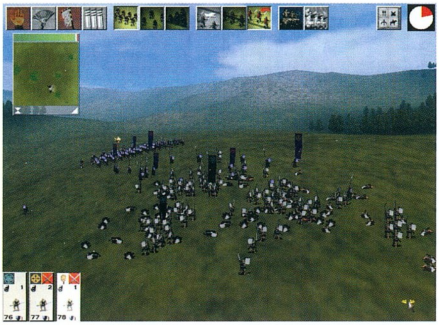
A háborúnak ebben a szakaszában kell a hátországot megerősítenünk. Fel kell építenünk a Buddhista Templomokat, ahol kiképezhetjük a szerzeteseinket. Nem mindegy azonban az sem, hol építjük meg azokat. Az a legjobb párosítás, ha olyan helyet választunk, ahol van kikötő, és elegendő vas is a rendelkezésre áll a kovácsműhely felépítéséhez. Ez azért fontos, mert így a frissen kiképzett csapatokat elláthatjuk páncélzattal, s egyetlen kör alatt elszállíthatjuk őket a célállomásra.

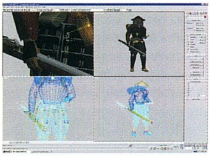
Ügyeljünk arra, hogy csak annyi egységet képezzünk ki, amennyire feltétlenül szükség van. Minden katona fenntartása évente egy Kokuba kerül, tehát nem érdemes őket tartogatni.

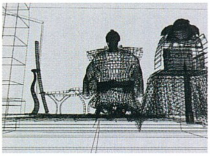
A PORTUGÁLOK ÉS A HOLLANDOK

A portugál hajósok előbb vagy utóbb megjelennek Japán partjainál. Ők hozták az első tűzfegyvereket az országba. Ne kapkodjuk el azonban a döntésünket. A kezdetleges muskétákkal egyetemben a keresztény vallást is meg kell vennünk, amit a buddhista szerzeteseink nagyon nem néznek jó szemmel. Igaz ugyan, hogy építhetünk templomokat, melyek pénzt hoznak a kincstárba, de a jól működő gazdaságban ez nem sokat nyom a latba. Ha mindenféleképpen tűzfegyverekre vágyunk, akkor érdemes megvárni a hollandokat, akik mintegy 20 évvel a portugálok után jelennek meg a









szigeten. Amúgy nem voltam oda a muskétákért. Igaz ugyan, hogy meglehetősen olcsók, de a hatékonyságuk messze elmarad az íjászoktól. Esőben és hóban a kezdetleges muskéták nem működtek, s ráadásul a hatósugaruk is csapnivaló volt. A legjobban a nehézpáncélosok (naginata, heavy cavalry) ellen vethetők be. Az a csapat, amelyiket támadás ért tűzfegyverből, sokkal hamarabb elmenekül a harctérről.

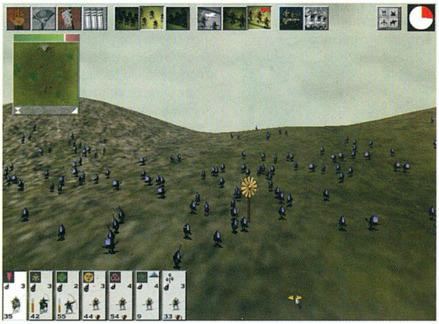
ÚT A GYŐZELEMIG

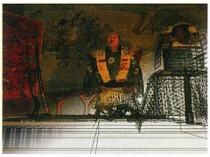
Kerüljük el a többfrontos háborúkat. Soha ne hagyjuk védtelenül a határokat, mindig legyen néhány íjász készenlétben. Legyen mindig két nagy hadseregünk, melyet egy időben tudunk bevetni. Az elfoglalt területeket biztosítsuk shinobikkal, így nem veszítünk időt. Képezzünk ki gésákat, s öljük meg az ellenfél magas szintű tábornokait. Ha ezt követően támadunk, akkor az ellenség morálja érezhetően alacsonyabb lesz.

Nagyon oda kell figyelnünk az örökösökre. Kétszer is előfordult, hogy a daimjóm örökös nélkül, végelgyengülésben meghalt. Ez sajnos a játék végét jelenti, nem tehetünk ellene semmit. Megelőzni viszont meg tudjuk. A férfikorba lépő örökösünk annak a csapatnak a vezetője lesz, amelyiket éppen abban a hónapban képzünk ki. Érdemes figyelni a vezérek nevét, ebből megtudjuk, hogy ő-e az örökös. Ebben az esetben célszerű őt olyan provinciába vezényelni, ahol nem érheti komoly veszély. Az örökösök az ellenséges ninják kedvelt célpontjai. A fontosabb tábornokokat vegyük körül shinobikkal, majd ők elfogják, s kivégzik a bérgyilkosokat. Az elfoglalt területeken mindig használjuk a bónuszokat. Értelemszerűen ott kell a lovasságot kiképezni, ahol olcsóbban lehet. Alaposan fontoljuk meg, hogy hová, mit építünk. Nagyon fontos, hogy ne húzzuk el az időt. Ellenkező esetben az is előfordulhat, hogy egyetlen ellenséges daimjó marad életben, s az úgy megerősödik, hogy nem is lesz esélyünk legyőzni őt. Szerencsés esetben (már ilyen is előfordult) az utolsó életben maradt hadúr örökös nélkül meghalt. Ilyenkor az egész birodalmát a lázadók öröklik. Ők nem nagyon építenek, s nem is nagyon törekszenek hódításra.

A Shogunban rengeteg csatát kell megvívnunk. Egy játék több hétig is eltart, ha minden csatát mi vívunk meg. Kezdetben célszerű, ha mi irányítjuk az ütközeteket, de később jobban járunk, ha a gépre bízzuk.

Mocsy





CARMAGEDDON TDR 2000

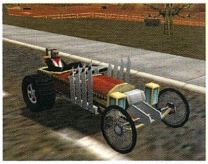
StartBox

Fejlesztő: Torus Games
Kiadó: SCI
Web: www.carmageddon.com

MAX DAMAGE A POKOLBAN

A '90-es évek végének legnagyobb viharát kavaró program visszatért. Jómagam, aki az első részt, majd a kiegészítésképpen kiadott „Splat Pack"-et, illetve a tavaly megjelent második részt is végigjátszottam, először kétkedve figyeltem az ECTS-ről támolyogva beeső GURU csapatból kiváló Mocsyt, aki rövid konferálás után kezembe nyomta a szinte még ropogós dobozt, melyen nagy betűkkel állt: „Carmageddon TDR 2000".

Max barátunk tehát újra itt van, minden vérengzésre áhítozó gázpedál-mániákus készítheti az ujjait. A bárgyú történet szerint a Földön élő vagyonosok luxusnegyedeket építettek, melyeket hatalmas falakkal és megerősített rendőri védelemmel láttak el. Ezután a kintrekedteket egész egyszerűen atomtámadásokkal mészárolták le. A túlélők azonban újabb városokat hoztak létre, cselekedeteiket a színtiszta bosszú vezérelte. Szerették volna, ha olyan valaki kerül ki soraikból, aki képes lesz a felhőkarcolókban élő, magánhadsereggel körbevett gazdagok vezetőit is a sárba tiporni. Nem kis feladatot kapunk hát...

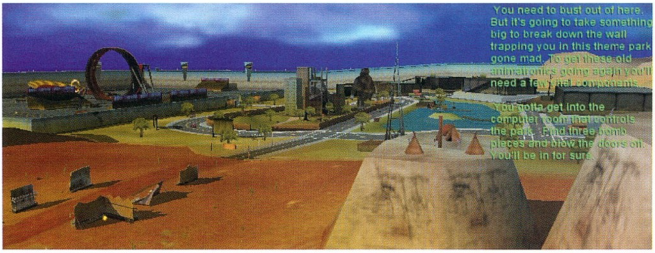


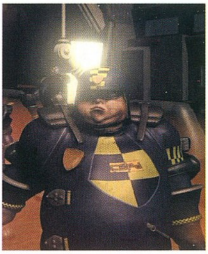
MI VÁLTOZOTT?

Ami legelőször fel fog tűnni, az a grafikus motor, ugyanis első indítás előtt muszáj beállítanunk milyenségét. Egész egyszerűen kimondani is félelmetes, hogy a megfelelő hardverrel rendelkező játékos itt akár 2048x1768-os felbontásig, a ma ismert technikák teljes kiaknázásáig elmehet.

A játékot elindítva rögvest új elemekkel találkozunk: a „free driving" opció a kampány módban már előcsalt pályákat tárja elénk, ahol a kényünk-kedvünk szerint előidézett ellenfelek, rendőrök, gyalogosok ellenében versenyezhetünk akár időlimit, akár megszabott körök teljesítésével.

Akinek ez nem lenne elég, az előtt nyitva áll a kampány, melynek megkezdése előtt nevünket biggyeszthetjük a megfelelő négyzetbe, és beállíthatjuk a nehézségi szintet is. Amint belevágunk Max kalandjaiba, semmilyen változást nem tapasztalunk majd az előző részekhez képest, hiszen adva lesz a verseny, melyet a hagyományoknak megfelelően háromféleképpen nyerhetünk meg – időre teljesítjük a megadott köröket, minden ellenfelet harcképtelenné teszünk, vagy minden gyalogost elgázolunk. A feladat végeztével a menübe visszalépve mentés után következik a meglepetés, az első misszió: bizony-bizony, a Carmageddon alkotói sem tétlenkedtek, új ötletek után néztek, és úgy gondolták, hogy a Driver névre hallgató játék ehhez megfelelő alapként szolgálhat. Küldetéseink során a legkülönfélébb feladatokkal kell szembenéznünk, melyek közben tárgyakat kell szereznünk, kapcsolókat aktiválnunk, bombákat robbantanunk stb. mindezt természetesen az óra ellen versenyezve. Egy helyszínhez összesen hat feladat tartozik: három verseny és három misszió. A pályák kapcsán említeném meg, hogy a méretük megváltozott, hiszen már a másodiktól kezdődően egész egyszerűen gigantikussá válnak, viszont minden sarok, ház és tereptárgy külön bánásmódban részesült. A változatos tájak (összesen kilenc) elvezetnek Hollowoodba, a Csatornák negyedébe, a Kikötőkbe, a Holtak Városába, az Atomtámadás Nyomortelepeire és a Rendőrnegyedbe is. A versenyek teljesítésében a fellelhető „power-up"-ok nem minden esetben nyújtanak segítséget; ikonjaik szerintem nincsenek megfelelően elkülönülve, így engem nagyon sokszor ért kellemetlen meglepetés (kikapcsolt fékek, autóba rejtett rázkódás-érzékelő

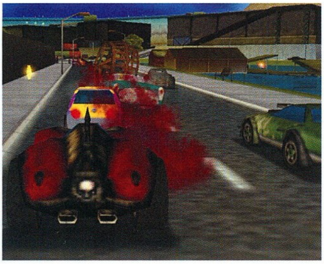




bomba, ping-pong mód, zselézett kerekek). Az első sikerek után először érdemes a pénzt a garázsban pajzsok és zúzórendszerek vételére költenünk, ugyanis ezek segítségével lényegesen hamarabb leszünk képesek ellenfeleink likvidálására. Fontos újítás még az is, hogy a játék eleve úgy jelent meg, hogy az embereket járkáló zombik helyettesítik az utcákon, a hatóságokkal való összetűzést elkerülendő. Ezenkívül ezek a lények jóval agresszívabbak, mint az első részek ártatlan szenvedő alanyai: kezdettől fogva molotov-koktélokkal dobálják az autókat, és nem ritkán azok darabokra szedésével próbálkoznak. A zombikon kívül bőségesen találkozunk állatokkal is: túlnyomórészt lovakat, juhokat, teheneket és kutyákat gázolhatunk el. Új autókat csak a versenyeken tönkrezúzott gépcsodákból vehetünk, viszont piros pont a készítőknek azért, hogy felszereltségi szintjük megegyezik aktuális autónkéval, azaz nem kell kilenc autó esetében mindegyikük fejlesztgetéséért külön-külön fizetnünk. Az 50 autóhoz készített belső kamerák külön tetszésemet nyerték el, próbáljatok ki minél többet Ti is!

Igazi ínyencségnek ígérkezik a multiplayer játék, amelyben hét különböző formában kilenc, erre a célra tervezett pályán vívhatjuk meg egymás elleni küzdelmeinket. Véleményem szerint ez a rész azért izgalmasabb a kampánynál, mert ez utóbbiban a korábbi részekhez hasonlóan mi képesek vagyunk Max barátunk autójának javítására, a többiek viszont nem, így behozhatatlan előnyhöz jutunk, míg többjátékos módban erre nincs lehetőségünk.

A zenét és a hangokat sem érheti kritika, hiszen ez előbbi a hagyományoknak megfelelően viszonylag kemény hangvételű, az aktuális rész melódiáit a Utah Saints és a Plague szolgáltatta. A hangok nagyon jók, rengeteg motorzörej, különféle effektek és nagy mennyiségű beszéd egyvelegéből tevődnek össze: nekem kifejezetten tetszett a nem éppen irodalmi Nobel-díjra felterjeszthető, szabad szájú vezetők szava járása.



FESSÜNK RONCSAUTÓT!

Tetszésemet aratta a játékba helyezett, egyéni autófestéseket is engedélyező, bár nagyon kezdetleges „paint" opció. Először is új néven el kell mentenünk az eredeti festést, majd a játékból kilépve, lehetőleg a Windows Commander igénybevételével meg kell keresnünk a fájlokat, melyekbe már akár egész egyszerű programmal belefesthetünk. Fontos, hogy lehetőség szerint mind a két textúrát alakítsuk át, majd mentsük le. Visszatérve a játékba importálhatjuk egyedi színezéseinket.

Sajnos a visszajátszások továbbra is csak nehézkesen menthetők le, és nagy tárolókapacitást igényelnek. Egyszerűen nem értem, miért nem tudják ezt az elavult rendszert lecserélni.

Szintén nem értettem, hogy az ellenfelek autója miért csak frontális ütközésekkor roncsolódik jelentősen. Oldalról belerohanva teljesen feleslegesen erőlködtem, és csak az én autómat törtem szanaszét.

Nagyon élveztem még a közlekedő mazsolák jelenlétét, akik a Midtown Madness forgalmát megszégyenítve a KRESZ szerint haladtak.

ÖN DÖNT: ISZIK ÉS VEZET

Max jelmondata akár ez is lehetne, de maradjunk a tárgynál. Szerencsére a készítők nem egyszerűen új köntösbe bújtatták a játékot, hanem képesek voltak azt megoldani. A változatos környezetekben játszódó, néha egzotikus missziók az én játékkedvemet jobban fokozták, mint a közéjük levezetésképp ékelődő versenyek. Az angol verzióban szereplő zombiknak - a közelmúlt súlyos közlekedési baleseteinek kapcsán - is csak örülni tudtam.

Kiváló, ezúttal zöld lében úszva tálalt folytatás.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.carmacity.co.uk
dtd.niteshade.net
www.carpocalypse.com
www.3dactionplanet.com/carmageddon
www.inetria.com/cfc

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

C300, 64MB RAM, 400MB HDD, D3D

89

CARMAGEDDON TDR 2000

játék

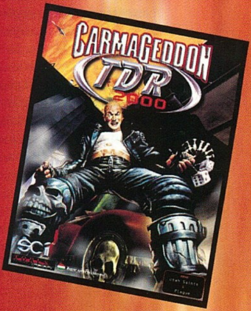
Ha szeretnéd, hogy a **tiéd legyen** az év **legvitatottabb** autóversenye, semmi mást nem kell tenned, mint **megválaszolni** az alábbi 3 kérdést és a megoldást **beküldeni** a lenti címre!

1. Hogy hívják a játék negatív főszereplőjét?
2. Hány rész jelent meg eddig? (kiegészítő lemezek nélkül)
3. Milyen színű a főhős kocsija?

Beküldési határidő: október 30.
VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest, 3. Pf. 210, 1300

És ami a tiéd lehet:
3 db **Carmageddon TDR 2000** PCCD

A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!



SREAMER 4X4

StartBox

Fejlesztő: Clever's
Kiadó: Virgin
Web: www.clevers.com

A júliusi számban interjú keretében beszámoltunk már erről a nem mindennapi magyar fejlesztésű játékról (aminek munkacíme Pathfinder Trophy volt amit a 4x4 Trophy cím követett amit hála a játék kiadójának az utolsó pillanatban Screamer 4x4-re módosítottak). A Screamer 4x4 októberi megjelenése előtt azonban szerettük volna még egyszer utoljára nagyítónk alá venni a programot, amely új kategória hírnökeként robban be a PC-s játékok történelemkönyvébe.

EXKLUZÍV

MIRŐL IS VAN ITT SZÓ

A Screamer 4x4-ben nincs ellenfeled, csak a terep az, ami kihívásokat gördítve eléd új, eddig soha nem látott élménnyel ajándékoz meg téged. Sokan azt gondolják, hogy ez sajnos kevés, és a hír hallatán hitetlenkedve legyintenek a magányos autózásra vágyó közönség felé egészen addig, amíg ki nem próbálják, és rá nem éreznek a majdhogynem tökéletes fizikai modellel felruházott, erőt próbáló megmérettetésre. A visszaszámlálás megkezdődött, nincsenek határok, megkötések, itt és most a realitás az úr...

A JÁTÉKMÓDOK

Természetesen a Screamer 4x4 tudatosan felépített játékmódokkal rendelkezik, amelyek minden igényt kielégítve kiszakítják a rétegjátékok skatulyájából. Az egy és többjátékos módoknak köszönhetően a lassabb, komótosabb játékstílus kedvelői ugyanúgy megtalálják a számításukat, mint a száguldás szerelmesei annak ellenére, hogy ez utóbbira leginkább a Multiplayer mód nyújt lehetőséget. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel a többjátékos módban szereplő gépi ellenfelek bekapcsolásával azonnal Single módban érezhetjük magunkat, és csakúgy, mint a Quake III Arenában, önfeledten küzdhetünk a mesterséges intelligenciával megáldott „bot"-ok ellen.

Tutorial

Napjaink PC-s játékainak elengedhetetlen kelléke a „Tutorial", vagyis oktató mód, amely a Screamer 4x4-ből sem hiányozhat. A tanuló opcióban felkészülhetünk a játék minden nehézségére, melyekkel a megmérettetéseink során találkozhatunk. A közepesen nehéz pályán narrátor illetve kiírt szöveg segítségével fokozatosan mélyedhetünk el a Trophy rejtelmeiben. Megtanuljuk leküzdeni az akadályokat, használni a terepfelezőt és a differenciálművet. Értelemszerű, hogy a Tutorial mód teljesítése semmiféle kihatással nincs eredményeinkre, ám ennek ellenére mindenképpen érdemes időt szakítani rá.

Free Drive

Ebben a gyakorló módban a Championshipben elnyert pályákon szerezhetünk nagyobb rutint. A Free Drive opciót választva feltételek nélkül száguldozhatunk a megnyert területeken. Nincsenek szabályok vagy előre kitűzött pálya, csak Te és a terep.

Championship

Az igazi megmérettetés, melyben alapfelszereltségű autóval fokozatosan kapaszkodhatunk fel a ranglétrán, miközben új alkatrészeket és autókat nyerhetünk. Ebben a játékmódban összesen nyolc Bajnokság található. Minden egyes Championship több Trophyból áll. Egy-egy pályaszakaszt teljesítve az elért eredményünk tükrében pontokat kapunk (helyezéstől függően 1-től 3-ig), melyeket később alkatrészekre cserélhetünk (új gumik, első vagy hátsó differenciálzár, erősebb motor stb.). Az előmenetel feltétele, hogy mindig a dobogó valamelyik fokán végezzünk. Az egyes Championshipek teljesítésekor bónuszpályára kapunk bebocsátást, ahol meghatározott időn belül meg kell keresni az ott elhelyezett kapukat. Ha a szintidőn belül sikerül azokat megtalálni, jutalmul újabb autóval leszünk gazdagabbak.

Trophy

Ebben a játékmódban a Championshipben megnyert pályákat gyakorolhatjuk. Ez az opció annyiban különbözik a Free Drive módtól, hogy nem szabadon, hanem az előre letűzdelt útvonalat követve gyakorolhatjuk be az adott pályát. Erre szükségünk is lesz, mivel az itt megtanult szakaszok értékes helyezéseket és pontokat hozhatnak a már sokat említett Championship játékban.

Pathfinder

Ezúttal is a már megnyert területeken küzdhetünk azzal az eltéréssel, hogy adott szintidő alatt jóval ritkábban elhelyezett kapukon keresztülrobogva kell teljesíteni a szakaszokat.

MULTIPLAYER

A kezdeti elképzelésekben ez a játékmód nem szerepelt, de miután a kiadó felvetette ennek a lehetőségét, a készítők nekiveselkedtek a többjátékos pályák és kategóriák kidolgozásának. Az alapkoncepcióval homlokegyenest más játékstílust megkövetelő Multiplayer lehetőség nehéz feladat elé állította a csapatot. A kifejezetten az egyjátékos és komótos stílusra kiélezett motor nagy nehézségek elé állította a programozókat. A végeredmény ennek ellenére briliánsra sikeredett. A tesztelések során a hosszú órákig tartó partik bebizonyították a többjátékos mód létjogosultságát és szükségszerűségét, mivel ebben a stílusban lehetőségünk nyílik megtapasztalni a féktelen száguldás önfeledt örömét. A többjátékos módban egyszerre négyen vehetik fel a versenyt. Ebben az opcióban található öt, szabályrendszerében és jellegében különböző játékban mindenki megtalálja a számítását, sőt, a mesterséges intelligenciával megáldott gépi ellenfeleknek köszönhetően egyedül is nekivághatunk ezeknek a szakaszoknak. A jobb játékélmény érdekében ebben a játékmódban az autók nagyobb szabadságot kaptak, de nem lettek „túllőve". A játéktermi hangulatot árasztó „fizikátlanabb" beállítások is reálisabbak, mint például a Need for Speed sorozat akármelyik darabja.

King of the Hill

Ebben a módban nincs más dolgunk, mint a hat különböző szirt egyikéről lelökni az életünkre törő versenytársainkat. A lökdösődő fogócska jegyeit magán hordozó játék inkább a reflexeinket veszi igénybe, hiszen egy jól sikerült fékezésnek köszönhetően konkurenciánk szemünk láttára zúghat el előttünk, és zuhanhat a mélybe.

Off Road Rally

A 12 körpályán játszható klasszikus autóversenyek a felhőtlen száguldozás Mekkáját kínálják a játékosoknak. A feladatunk ebben a versengésben nem más, mint először átszakítani a célszalagot.

Destruction

A különböző arénákban játszódó derbi a pusztítás szerelmeseinek lett kitalálva. Itt nincs más feladatunk, mint autónk elejével belerohanni az ellenfél járgányába. Minden egyes ütközésért pont jár. Értelemszerűen a legtöbb pontot elért versenyző lesz a győztes.

First to Point

Ez az egyik legélvezetesebb játékmód. Az Off Road Rallyhoz hasonlóan ezeken a pályákon is a száguldás a domináns tényező. Képzeljetek el egy hatalmas pályát, amelyiken a gép egymás után véletlenszerűen elhelyez bójákat, melyeket megtalálva pontot kapunk. Őrületes érzés, amikor mindenki meglódul a hőn áhított pontért; ütközések, csattanások és önfeledt kikapcsolódás jellemzi ezt az opciót.

Catch Up

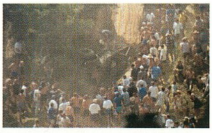
Az eredetileg fogócskának induló játék a First Person Shooterekből már megismert Domination stílus felé kanyarodott. A pálya területén elhelyezett pontokon áthaladva azok felveszik saját színünket. Minden egyes pont megszerzésekor az előre beállított pontszámunk rohamosan elkezd fogyni. Ha ez az érték nullára csökken, a játék véget ér. Természetesen minél több pontot birtokolunk, pontjaink száma annál gyorsabban csökken.

AZ AUTÓK ÉS AZOK BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEI

A játékban szereplő összes autót a valóságnak megfelelően, teljesen élethűen készítették el. A választható verziókat a kereskedelmi forgalomban kapható motorokkal és felszerelésekkel ruházták fel. A típusokra jellemző motorválaszték egyértelmű és látható különbségként jelentkezik. Pl.: a diesel és a benzines autók között gyorsulásbeli, motortehetetlenségbeli, nyomatékbeli különbségeket tapasztalhatunk nem beszélve a két motor összetéveszthetetlenül eltérő hangjáról. Minden egyes jármű négy különböző festést kapott, amelyekből a legutolsó mindig töréseszt textúra. A járgányok mindegyike 2000-2500 poligonból áll, amit a már említett gyönyörű külső és a valóságnak megfelelő tökéletesen kidolgozott belső virtuális műszerfal takar. Minden egyes jármű a gyár technikai adatainak felhasználásával lett paraméterezve. A légellenállási tényező, a nyomatékgörbék, a sebességáttételek és a differenciálműre jellemző adatok mind egytől egyig hűek az eredeti autó adataihoz. A versenyek megkezdése előtt lehetőségünk nyílik az autókra jellemző paraméterek megváltoztatására.

Váltók (Transmission)

Természetesen a szériára jellemző sebességfokozatokkal és áttételekkel felruházott váltó használatát befolyásolhatjuk ezzel az opcióval. Választhatunk automata és kézi váltómű között.



Differenciálzárak (Differential Lock)

A már sokat emlegetett első és hátsó differenciálzárak működését befolyásolhatjuk külön az első (Front) és hátsó (Rear) tengelyen. Választhatunk automata és manuális zárak között, de arra ügyelnünk kell, hogy automata differenciálzár használatakor az nem zár tökéletesen, hanem csak mintegy 70%-os hatékonysággal.

Rugózás (Suspension)

Az autónk rugózását állíthatjuk három lépésben. Az értéket módosítva megváltoztathatjuk autónk útfekvését.

Keréktípus (Tyre Type)

Összesen öt egymástól eltérő tulajdonságú kerékből válogathatunk. Ezek a tappancsok kapaszkodóképességükben különböznek egymástól. Pl.: traktorkerék választásakor autónk nagy kapaszkodóképességre tesz szert, de sajnos a kerék - adottságainak köszönhetően - oldalirányban nem képes annyira megfogni az autót.

Gumi keménysége (Tyre Pressure)

Értelemszerűen a kerék nyomását szabályozhatjuk három fokozatban. Ez a változtatás nemcsak a fizikában, hanem a látványban is megtapasztalható, mivel a laposabb gumi sokkal jobban benyomódik.

Fékezési segítség (Braking Help)

A megszokott autós játékoktól eltérően ezzel a funkcióval nem az automata fékezést kapcsolhatjuk ki-be, hanem a terepjárók szériatartozékát, a blokkolásgátlót aktiválhatjuk.

Törési modell (Damage modell)

A 4*4 Trophy komoly törési és sérülési modellel rendelkezik, ami nem csak a karosszériára, hanem az autó alkatrészeire (futómű, rugók, lengéscsillapítók) is hatással van. Az is előfordulhat, hogy a váz roncsolódásának következtében a kerék beszorul.

A Screamer 4x4-ben szereplő autók listája a következő: Land Rover Defender (4), Jeep CJ7 (3), Toyota LandCruiser (4), Jeep Cherokee (3), Mercedes G (4), Jeep Wrangler (2),

Mitsubishi Pajero (2), Mercedes Unimog (1), valamint két „Cheat" autó, melyek közül az egyik a legendás Rába, míg a másik a Toyota Hilux Pickup. A zárójelben írt számok a játékban szereplő motorok darabszámát jelentik.

DIFFERENCIÁLZÁR ÉS TEREPFELEZŐ

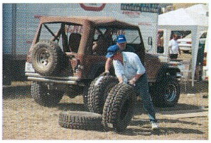
A már sokat emlegetett differenciálzár és terepfelező nagy hangsúlyt kapott a játékban. A differenciálzárak a differenciálműveket iktatják ki, amelyek eredetileg azt a célt szolgálják, hogy az autó kerekein a kanyarodás közben keletkező sebességkülönbségeket

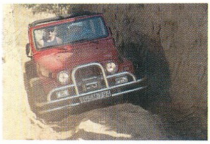
kiegyenlítsék. Erre azért van szükség, mert a belső íven a kerekek rövidebb utat tesznek meg, mint a külsőn. A szerkezet használatakor a kerekek képesek különböző sebességgel forogni, így ha az egyik felemelkedik a talajról, vagy csúszós szakaszhoz ér, gyakorlatilag ellenállás nélkül ki tud pörögni, aminek következtében a másik képtelen a megfelelő nyomatékot átadni a talajnak. A zárakat bekapcsolva a kerekek egyszerre tudnak pörögni megkönnyítve a továbbhaladást és megnehezítve a kanyarodást.

A terepfelező a megszokottnál nagyobb emelkedők megmászásához nélkülözhetetlen alkatrész. A szerkezet segítségével a terepjáró áttételeit osztják el valamilyen arányban (az osztási tényező általában 2,7, de lehet akár 4 is), aminek következtében többször akkora nyomaték áttételére képes. Használatakor azonban az autó sebessége lényegesen lecsökken.

A VALÓSÁG HÁZHOZ JÖN, AVAGY REALITÁS MINDENEK FELETT

A Screamer 4x4 alapötletét a kivételes fizikai modell adta, ugyanis a programozók először az eddig soha nem látott reálisan működő motort készítették el, és csak ezután kezdtek a terepjárók világa felé kacsintgatni mondván, ilyen még nem volt. Mindemellett ez az a kategória, amelyik ráadásul látványosan demonstrálja a modell működését. Az elkészített törési modell és a már említett tökéletesen élethűre paraméterezett autók nem mindennapi élménnyel ajándékozzák meg a játékost. Persze azért odafigyeltek a játszhatóságra is, aminek következtében kénytelenek voltak az autók súlypontját lejjebb vinni. A végeredmény tökéletesen játszható, majdhogynem teljesen élethű szimulátor lett, olyan, amilyennel eddig még nem





találkoztunk számítógépen. Ennek a fizikának szerves része a motorikus fizika, amely új utat nyit az autós játékok történelemkönyvében. Végre megjelent a motorfék, amelyre ráadásul szükségünk is van. Kis áttétel esetén megfigyelhetjük, ahogy a motorfék hatására az autó lelassul, vagy megcsúszik, sőt, ennek segítségével be is robbanthatjuk a lefulladt motort. Megfigyelhetjük azt is, hogy az amúgy hátsó kerekekre ható kézifék öszkerékmeghajtás esetén a kardántengelyen keresztül az első kereket is megfogja. Elvileg az egy tengelyen lévő kerekek fordulatszámának átlaga meg kell, hogy egyezzen a meghajtótengely fordulatszámával, de ha az egyik kerék elemelkedik, lenyomódik, akkor azt a talaj a másik keréken keresztül megforgathatja az ellenkező irányba is, ilyenkor a kerék elkezd az ellentétes irányba forogni, és látványosan kinyomja a port csakúgy, mint az életben.

A motorikus fizika mellett a készítők nagy hangsúlyt fektettek az autók koszolódásának megvalósítására is. A por, a sár mind-mind megjelennek autónkon, és úgy, ahogy azt a valóságban is elvárnánk. Az élethűséget szerencsére a pályatervezők is a szemük előtt tartották. Minden egyes pálya a képzelet szülötte, ám ennek ellenére az adott területre jellemző tájelemekkel öltöztették fel. Nem beszéltem még az ugyancsak elismerést érdemlő virtuális belső nézetről sem. Végre olyan játék, amelyikben élvezet belső nézetre kapcsolni, és amelyben még a pilóta fejének is van tehetetlensége. Fantasztikus és leírhatatlan élmény így vezetni.

GRAFIKA ÉS A HANGOK

A készítők a látványvilág kialakításában is az élethűséget tartották szem előtt. Ennek következménye a teljesen 3D-s fák és bokrok megvalósítása, amelyek mindamellett, hogy nagyon jól néznek ki, interaktív részesei a játéknak, mivel a velük való ütközéskor kölcsönhatásba lépünk azokkal. A kisebb bokrokat az autó maga alá gyűri, a nagyobbak elhajlanak, míg a fák beleremegnek ütközéseinkbe. A grafikus megjelenítés terén azonban ennek ellenére kompromisszumot kellett kötni. Nincsenek cső alakú pályák, fölénk nyúló sziklaszirtek, ellenben minden egyes tájelemet körüljárhatunk és szabadon bebarangolhatunk egy 2 km x 2 km-es területet. Mindezt, ahogy már mondtam, teljesen szabadon. A pályákat útikönyvek és saját tapasztalatok alapján alakították ki, és illesztették hozzá a táj sajátosságaiból fakadó időjárási tényezőket. A szél, az eső, a köd mind-mind megtalálhatók a játékban csakúgy, mint a mára már nélkülözhetetlen napszakok. Külön említésre érdemes az éjszakai vezetéskor bekapcsolható fényszóró megvalósítása. Egyszerűen fantasztikus. A „kisebb" bejárható terület miatt a pályaelemek sűrítve kaptak helyet a térképen, aminek köszönhetően a hosszú és monoton játékmenet megszűnt. Hegy hegyet, völgyet, erdőt, pagodákat követ ráadásul mindezt a Lens Flare effektus nélkülözésével. Az igazat megvallva kezdett már tele lenni a hócipőm a különleges effektusokkal teletömködött játékokból.

A hangokról is csak szuperlatívuszokban beszélhetek. Minden egyes járműnek az eredeti, de némileg szintetizált hangárt kölcsönözték. A zenék a kiadó kérésére elmaradtak, de a profi szimulátorok szerelmesei úgyis azonnal kikapcsolták volna. Ennek ellenére az intró, a főmenü és a credits képernyő igényes zenei aláfestést kapott.

ÖSSZEGZÉS

Azt hiszem, a fent leírtakhoz nem szükséges hozzáfűznöm semmit. Októberben új kategória veti meg a lábát a PC-s játékok történetében, olyan, amilyenre minden kiadó büszke lehetne. Mindehhez én csak gratulálni tudok. Köszönjük Clever's, és további sok sikert!

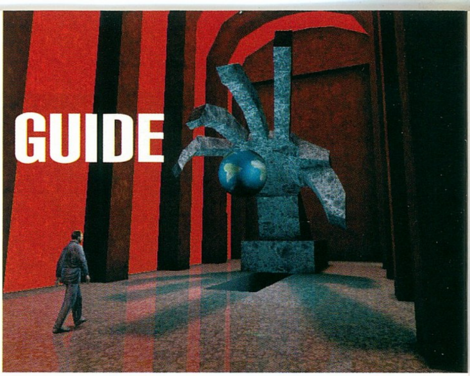
Sasa
sasa@vogel.hu

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 250MB HDD, D3D, 3DFX

93

DEUS EX GAMING GUIDE



AZ ELSŐ KÜLDETÉS, LIBERTY ISLAND

BEVEZETÉS

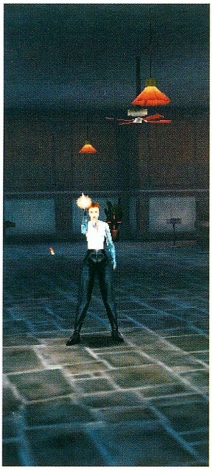
Hát, kedves hölgyem, nem így képzeltem a viszontlátást! Emlékszem, azelőtt a Szabadságszobor máshogy nézett ki. Amerika dicsősége. A jelkép, amelynek látványáért, puszta megérintéséért milliók keltek útra. A szobor, amely egyenlő volt a jólét, a biztonság, a demokrácia fogalmával. A mögötte elfekvő kontinens pedig az ígéret földjeként lebegett azok szeme előtt, akik nem voltak olyan szerencsések, hogy ide születhessenek. Ha jól emlékszem, egy tavaszi napon jártunk erre. Talán az egész család itt volt, mindenki, aki számított. Apámról csak halvány emlékeim vannak, ahogy barna, hosszú kabátjában felemel minket, és a friss tavaszi szellőben körbepördül velünk. A szobor csodaszép volt, a tenger kékje és a turisták tömege nagy színes kavalkádban folyt össze a szemünk előtt, ahogy nevetve pörögtünk. Na igen. Turisták. Akkoriban nem csak nappal, de késő éjjel is számtalan kiránduló látogatta meg az emlékművet, a városban megszokott folytonos nyüzsgés természetes volt itt, a szigeten is. Az emberek összejártak, vidám társaságok érkeztek ide, boldogan kószáltak Amerika dicsőségének oltalmában. Még nem létezett a szörnyű Szürke Ragály, amely oly súlyosan megtizedelte a Föld népességét az elmúlt évtizedben. Azóta minden megváltozott. Az utcák néptelenek, kihaltak. A turista – ha van olyan pénzes őrült, aki egyáltalán útnak indul mostanában – inkább a belvárosi high-tech szórakozóhelyek alkoholtól és szintetikus drogtól nehéz levegőjében igyekszik kikapcsolódni. Ide nem sokan járnak. Különösen az emlékezetes bombamerénylet óta nem látni senkit errefelé. A franciaországi Silhouette terroristacsoport úgy döntött, Amerika nem érdemelte meg a szép ajándékot, amelyet egykoron Franciaországtól kapott. Egy szép napon, bummm, levegőbe repítették a Szabadságszobor fejét. A tetteseket a mai napig nem sikerült kézre keríteni, de a UNATCO megduplázta erőfeszítéseit a nemzetközi terrorista szervezetek felszámolásának érdekében. Főhadiszállásunkat is itt, a szobor szomszédságában rendeztük be. Épp ezért kínos a mai incidens, amelynek megoldása – első küldetésem a UNATCO kötelékében -, állítólag rám vár. Mert az NSF állítólag újra itt csapott le. Részleteket egyelőre nem tudok. A vészhelyzetre való tekintettel haladéktalanul be kellett fejezni a kiképzésemet, és ide szállítottak. A bázistól mindössze párszáz méterre az NSF terroristái újabb pimasz merényletet hajtottak végre. Ez már több a soknál! Visszatértem, szép hölgyem, de most nem hagyom, hogy bántódásod essék!

A SZOBOR

Ahogy kiugrottam a rendőrségi motorcsónakból, rögtön láttam, hogy valami nem stimmel. A dokk végében posztoló UNATCO katona meglehetősen tanácstalanul toporgott, amikor odaléptem hozzá. Nem mondom, fekete napszemüvegem (amely éjszaka sem korlátozta nanotechnológiával felspécizett látásomat), fekete nadrágom és a hosszú bőrkabát bizonyára kísértetiesen hatott. A gyenge világítótestek sápadt fénykörében csak sejteni lehetett a tárgyak körvonalait. Közben üzenetet kaptam a központtól, hogy bátyám, Paul már úton van felém, és mindenképpen várjam meg. Már láttam is, ahogy a sziget felől futva közeledik. Mindenesetre kihasználtam a pár másodpercet, amíg odaért hozzám. Felmarkoltam a földön heverő feszítővasat, és a rendőr csodálkozó pillantásaitól kísérve módszeresen szétvertem a mólon talált két ládát – egy álkulcskészlet és egy katonai távcső volt szorgalmam jutalma. Később még jól jöhetnek. Paul bátyám magasabb, mint én, és bár ezt nyíltan nem vallanám be, de ez a fekete ruházat kicsit jobban áll neki, mint nekem. Persze lehet, hogy csak megszokta, és már nem mozog benne olyan idétlenül, mint jómagam. Paul jelenléte egyébként meglepett, hiszem tudtommal Hong Kongban kellett volna lennie. Mikor üdvözlése után erről kérdeztem, igyekezett egy kis viccel elütni a kérdést – csak nem gondoltam, hogy nem ő köszönt elsőnek a szolgálatba lépésem napján -, de azért látszott rajta, hogy valami nyomasztja. Nem akartam faggatni, az is lehet, hogy csak az NSF támadása dúlta fel. Elmondta, hogy a terroristák akciója felkészületlenül érte a UNATCO erőket. Nyilván nem számítottak rá, hogy ezek a nyomorultak pont a központ mellett fognak támadni. Annyit mondott, hogy nagy létszámú, jól felszerelt csoport ütött rajta az egyik rakodás alatt álló UNATCO szállítmányon, majd miután tűzharc alakult ki, néhány bandita túszokat ejtve visszavonult az emlékmű belsejébe. Egy kicsit meglepődtem, hiszen semmi nem indokolta, hogy a robotokkal körülvett, gyakorlatilag hermetikusan lezárt szigetre engem vagy más különleges ügynököt küldjenek be – a reguláris haderő, vagy a rendőrség is képes lett volna lerohanni a csapdába szorult terroristákat. Ekkor Paul elmondta, hogy a helyzet csak látszólag egyszerű. A túsz valójában a UNATCO egyik legjobb, speciálisan képzett (vagy inkább átalakított) ügynöke, Günther Hermann, tehát valószínűleg képzettebb NSF katonákkal kell elbánni, ha őt is sikeresen csapdába csalták. Megtudtam, hogy minden bizonnyal egyfajta tesztfeladat előtt állok, amelynek sikere vagy kudarca fontos kihatással lehet a jövőbeni karrieremre is. Nem repestem az örömtől, de úgy éreztem, hamar pontot tudok tenni az ügy végére. Paul ugyan felhívta a figyelmem arra, hogy igyekezzek az emberi életeket megkímélni - még akkor is, ha „csak" terroristákról van szó -, én mégis inkább a távcsöves puskát választottam, amikor felkínált három fegyvert a küldetésem végrehajtásához. A kábító lövedékes íjpuska nem vonzott túlságosan, a páncéltörő fegyvernek pedig nem éreztem szükségét – a kezelése nehézkes, és túl sok helyet foglal. Ezek után Paul még elmondta, hogy először a Harley Filben nevű embert kell megtalálnom a sziget átellenes végén lévő Északi Dokknál, akitől megkapom majd az emlékmű bejárati ajtóinak kulcsait. Ezután be kell hatolnom az emlékműbe, kiszabadítani Hermann Günther ügynököt, majd a végső feladat a szobor alatti legfelső szinten rejtőző NSF tiszt foglyul ejtése lesz. Mikor faggatni kezdtem, Paul elárulta, hogy valamit elszúrt egy Hong Kongban üldözött alvilági vezér kivégzése kapcsán, ezért hívták vissza soron kívül. Csupa rossz hír. Mielőtt azonban jobban belemerültünk volna a beszélgetésbe, Paul

figyelmeztetett, hogy társalgásra az akció után is lesz módunk, szóval nem ártana, ha indulnék. Még intéztem pár kérdést a dokknál posztoló őrhöz, aki megerősítette, hogy valóban UNATCO ügynök került fogságba az emlékműben. Igyekezett mentegetőzni, hogy mindez a túlságosan agresszív ügynök hibája folytán történt így, de igazából nem tudtam, higgyek-e neki. Amíg beszélgettünk, feltűnt a dokkból a vízbe levezető sötét falépcső. Gyorsan a vízbe ugrottam, mert a dokk alatt himbálódzó acélketrecben észrevettem pár dobozt – egy elektromos berendezések feltörésére használható Multitool és egy a bioenergia szint növelésére alkalmas Bioenergic Cell lett fáradozásom jutalma. Villámgyorsan kijöttem a vízből, és a dokk kijárata felé indultam. Útközben elhaladtam egy felfegyverzett UNATCO robot mellett. A dokk padlója csak úgy döngött hatalmas fémtalpai alatt. Egy ilyen robot egyedül bemasírozhatna abba az erődbe. A fene egye a vizsgafeladatokat és a az NSF-et. Ha harcot akarnak, hát nem lesz miért szégyenkezniük! Még összeszedtem a dobozok tartalmát a dokk bejáratánál, aztán a pisztolyomat előhúzva a szigetre léptem, és óvatosan kikémleltem a sarok mögül.

Első pillantásra a helyzet nem tűnt vészesnek, de aztán jobban körülnéztem, és megláttam a falak árnyékában őrjáratozó terroristákat. Precízen megszervezett őrjáratok mozogtak mindenfelé, mindenkinél láttam kisebb-nagyobb fegyvereket. Túl sokan voltak a nyílt rajtaütéshez – ha Paul ott lett volna velem, talán megpróbálkozhattunk volna a gyors lerohanással (a bátyámról legendákat zengnek a UNATCO kötelékében), de egyedül inkább az okosabb megoldást választottam. Az Északi Dokk pont átellenben volt velem, a sziget túloldalán. Egyenesen át kellett jutnom, nem akartam az emlékmű megkerülésére időt pazarolni. Ládától-ládáig, a lámpák fénykörívét elkerülve igyekeztem minél gyorsabban haladni az út mentén. Rögtön a dokk után, bal oldalon találtam egy gázgránátot, azért arra szakítottam időt, hogy felvegyem. A sziget közepéig gond nélkül eljutottam, ott azonban a helyzet egy kicsit meleggé vált, amikor a műemlék bejáratához közeledtem. Egy alkalommal kénytelen voltam a feszítővasat használni. A véres fejjel lehanyatló őrt az árnyékba vonszoltam a többiek szeme elől. A szerencsétlen meghalt, de legalább találtam nála egy szakszerűbb, összecsukható dorongot, amellyel talán kíméletesebben elintézhetem a következőket. Az egyik ládán menet közben megtaláltam valamelyik hanyag NSF katona elektronikus jegyzetét, amelyből megtudtam a sebtiben felállított biztonsági rendszerük belépési kódjait (login: NSF001, password: smashthestate). A főbejárattal egyvonalban cirkáló NSF robot és a bejárat fölé szerelt biztonsági kamera és automata gépágyú elvette a kedvem attól, hogy közelebb menjek az épülethez. Megvártam, míg az őrök és a robot háttal fordulnak felém, és folytattam az utamat a sziget túloldala felé. Két-három őr kicselezése után megérkeztem az Északi Dokk lejáratához, ahol a kőfal mögül leskelődve két őrt láttam a kirakott ládák között őgyelegni. Eljátszottam a gondolattal, hogy némi zajt keltve a nem messze posztoló UNATCO robot elé csalom őket, de mivel ez



nagy hangzavarral járt volna, inkább a halkabb megoldást választottam. Nagyon könnyen mögéjük lopóztam, nyilván nem számítottak rá, hogy idemerészkedik valaki. Többféleképpen is elintézhettem volna őket, egy pillanatra még az is megfordult a fejemben, hogy felrobbantom az egyik mellett heverő TNT-s ládikót, de aztán inkább egyenként, az összecsukható doronggal ápoltam le őket. Az egyik

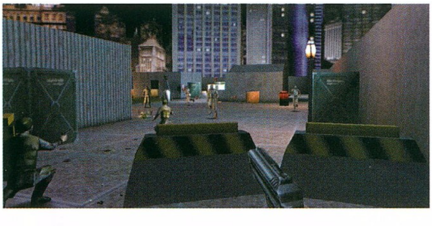
igencsak szívós volt, és nagy meglepetésemre két ütés után még belémeresztett egy mérgezett lövedékes nyilat, de aztán egy utolsó ütéssel a padlóra küldtem, pedig a szemem előtt akkor már színes karikák táncoltak. Még szerencse, hogy a dokk végében találtam egy elsősegély-csomagot rejtő ládát. Jó tanulság volt, a gyorsan alkalmazott gyógyszer megállította a testemben aktiválódott méreganyagot. Az Északi Dokk kiszolgáló épületében két alakot vettem észre. Az egyik egy lepusztult, szakadt ruházatú nő volt, aki csendesen üldögélt a helység egyetlen épkézláb ülőalkalmatosságán. A másik kopott ruhát viselő, nagytestű, szakállas fickó – Harley Filben, az állítólagos informátorom. A jelszóváltás után, a fickó meglehetősen nagyképűen hárította el a barátságos közeledésemet, szóval rögtön a tárgyra tértünk. Megkaptam tőle a talapzat kulcsait, de előtte arra kért, hogy ha egy mód van rá, próbáljam megkímélni az emlékműben tartózkodó NSF tiszt életét. Állítólag nem katona az illető, szóval nem lesz nehéz lefegyverezni. Az informátort anyagi érdekek fűzték ahhoz, hogy a vezér életben maradjon, és tulajdonképpen nem láttam okát, miért kellene elrontanom az estéjét. Megígértem, hogy vigyázok majd az NSF vezér épségére, amíg nekem nem lesz kellemetlen a dolog, vagy a fickó nem tör az életemre. Harley megelégedett az adott szavammal, nem bánta, ha letartóztatom majd a bandavezért, mert szerinte így legalább lesz esélye az életben maradásra. Igazán kíváncsi voltam, honnan tud ennyit az NSF tisztviselőről, ezért megpróbáltam belőle további információkat kicsikarni. Elmondta, hogy gyakorlatilag nem tartja rossznak az NSF aktivistáit, és hogy ő figyelmeztette őket, ne tervezzenek akciót az amúgy is hányatott sorsú Szabadságszobor környékére, mert akkor semmivel sem lesznek különbek, mint mi, UNATCO erők. Majdnem megkérdeztem, végül is kinek az oldalán áll, de inkább tovább faggattam. Elmondta, hogy meggyőződése szerint a Szabadságszobor elleni merénylet nem az NSF műve volt, hanem a UNATCO ördögi merénylete, amellyel az NSF ellen hangolták a közvéleményt. Nevetséges. Nem is pazaroltam több másodpercet erre a konspiráló őrültre, inkább a nőhöz fordultam. Nem igazán tudtam kikérdezni, de néhány részletet megerősített az NSF-támadással kapcsolatban, hogy néhányan valamilyen rakománnyal hajón szöktek meg az akció után. Felajánlott megvételre néhány fegyvert, illetve tölténytárat – állítólag az NFS egyik embere adta neki -, de túl borsos áron kínálta. Figyelmeztetett, hogy inkább ne használjam a Harley Filbentől kapott kulcsokat, hanem próbáljak hátulról bejutni az emlékmű talapzatába. Ezek után egyre biztosabb voltam benne, hogy valami nagyobb turpisság van az ügy hátterében.

Mielőtt elindultam volna az emlékmű visszafoglalására, kíváncsiságból a vízhez léptem. Hogy az állítólagos menekülő NSF hajók után akartam a távolba kémlelni, vagy csak a táj zord szépsége nyűgözött le, nem tudom. De amint lenéztem, valami megcsillant a felszín alatt. Gyorsan beugrottam, és 10-15 méter mélyen egy hajóroncsot láttam az öböl fenekén. Jobban megnézve egy zárt csapóajtót is találtam, amelyet az álkulccsal gyorsan felnyitottam. Sietnem kellett, mert a levegőm nagyon fogyott, kétszer kellett fordulnom, de két fegyvermódosító modul és egy lefűrészelt csövű vadászpuska volt a zsákmányom.

Úgy döntöttem, hogy megfontolom a hátsó támadás lehetőségét, de mindenekelőtt a főbejárat környékén kószáló robotot kell hatástalanítanom. Ha végül mégis hátul megyek be, legalább itt tudok majd kimenekülni baj esetén, és akkor jobb lesz, ha a robot nem lesz útban. Felmarkoltam a dokkban heverő TNT-s ládák egyikét, és gyorsan visszalopóztam a főbejárat közelébe. Szerencsére

egyik őr sem szúrt ki, én viszont észrevettem, hogy a szobor háta mögött valóban lesz bejutási lehetőség, ugyanis egy halom ládát láttam felhalmozva arrafelé. A főbejárat előtt megvártam, míg a robot elmegy előttem, majd miután továbbhaladt, elhelyeztem a TNT-s ládát az árnyékban, nem messze a szokott útvonalától. Nem maradt más dolgom, mint visszavonulni a közeli ládák fedezékébe. A következő körnél szegény robotot utolérte a végzete, egyetlen lövéssel felrobbantottam a robbanószeres ládát – vele együtt. Persze a közelben tartózkodó őrök odarohantak, de addigra én már az épület fala mentén, a szobor hátsó részéhez közeledtem, miközben ők értetlenül szemlélték a felrobbant droid füstölgő maradványait. Megjegyzem, hogy akár közvetlenül a főbejárat felé is indulhattam volna, mert annak bal oldala felől közelítve a biztonsági kamera nem láthatott volna meg, de úgy gondoltam, a biztonsági rendszer kódjának birtokában belülről már könnyen leállítom az egész kócerájt. Az óramutató járásával megegyező irányban megkerültem a szobor talapzatát vigyázva kitérve a továbbra is rendületlenül futkosó őrök elől. A talapzat hátsó részén, északkeletre bunkerszerű lejáratot találtam. A hátsó bejárat nyilván nem innen nyílik, de mivel mozgást láttam a rámpán, így leosontam. Egyetlen katona topogott csak a földalatti raktárépületben, akit óvatosan becserkésztem, és néhány perc múlva már édesen alukált a fal mellé húzva. Az L-alakú helyiség hátsó részében egy hibás elektromos berendezést találtam, amelynek szikrázó kisülései elzárták előlem a szoba túlsó részében heverő, értékesnek látszó felszerelési tárgyakat. Még szerencse, hogy ott állt egy targonca is, így nem kellett egy drága Multitoolt elpazarolnom a berendezés kikapcsolásához. A targonca villáját működésbe hozva egyszerűen átsétáltam a szikrázó villámok felett, és könnyedén begyűjtöttem a sarokban szétszórt tárgyakat. Itt is találtam két fegyvermódosító modult, az egyik további tárkapacitást, a másik lézeres irányzékot tartalmazott. Egyre biztosabbnak éreztem a küldetés sikerét. A bunkert hátrahagyva megközelítettem néhány ácsorgó NSF katonát, akik éppen arról beszélgettek, mennyire félnek a UNATCO különlegesen kiképzett és nanotechnológiával feltuningolt ügynökeitől. Hát csak féljetek. Nagy kísértést éreztem, hogy eléjük ugrok, és végzek velük, de a túszul ejtett

ügynökünk példája azt sugallta, jobb, ha inkább az eszemre hallgatok. A szobor talapzatának északkeleti részénél felhalmozott ládák felé indultam. Egy kis létramászás és ládatologatás után máris az emlékmű első szintjén álltam, illetve guggoltam, mert a széles balkonon őrök cirkáltak. Túl sokan voltak ahhoz, hogy elkerüljem őket, ezért módszeresen mögéjük lopakodtam, majd egyenként leütöttem őket. Az eszméletlen katonákat egy dobozra állva lehajítottam a párkányon át a ládák tetejére. A szobor nyugati oldalán megtaláltam a bejáratot az épület belsejébe. Indulhattam volna felfelé is, a torony felé, de először a túszt kellett kiszabadítanom. Az épületbe csak az őr leszúrása árán tudtam bejutni. Meglátott, majd rögtön futni kezdett, hogy riassza a többieket, ezért nem kockáztathattam. A folyosó az épület belsejébe vezetett, de nem sok örömöt leltem a felfedezésben, mert egy biztonsági kamera és egy automata ágyú állta utamat. Kezdtem megbánni, hogy nem iktattam ki a biztonsági rendszert a főkapunál. Nagy nehezen a kamera alá görnyedtem, és a korábban zsákmányolt Multitool segítségével kikapcsoltam a kamerát. Leosontam a terembe. Vagy féltucatnyi katona járkált fel s alá, a földszinten és a falakon futó körfolyosókon is láttam néhányat. A központból kaptam annyi segítséget, hogy erőteljes légmozgást érzékelnek a teremben, tehát valószínűleg akad egy-két szellőzőjárat vagy szervizcsatorna, amelyet esetleg nem tartanak ellenőrzés alatt – túl régi az épület, hogy ilyen gyorsan bepoloskázzák minden zegzugát. A lépcsőn lejutottam a terem közepére, ahol a nagydarab szobor jó fedezéket nyújtott. Szemben velem a főbejárat látszott, tőlem jobbra pedig a recepciós pultot és egy ajtót láttam. Az ajtón pedig a biztonsági rendszer lézersugarai állták el az utat. Szóval arra kellene lejutnom. A pulthoz osontam, ahonnan elemeltem egy kézigránátot és egy álkulcsot. Az ajtótól jobbra lévő sarokban, az árnyék sötétjében szellőzőakna rácsos nyilasát pillantottam meg a falon. Gyorsan kellett döntenem, mert közeledő lépéseket és beszélgetést hallottam a lézerrel védett terület felől, valamint az egyik őrjáratozó katona is vészes közelségbe került hozzám. Hatalmas ugrással a sarokban teremtem, majd leguggoltam, kinyitottam a szellőzőaknát, és a bebújtam a sötét járatba. Az ilyen helyeken jól jönnek a szemembe ültetett nanotechnológiai implantok, egyetlen zseblámpa sem ért fel a kibocsátott fénysugaram erejével. Jól számítottam, az alacsony folyosó a lézerrel elzárt terület mögé kanyarodott, majd kis idő után kiszélesedett. Kétfelé mehettem, balra egy szoba nyílt, szemben pedig az alacsony akna folytatódott. Nem szeretem a meglepetéseket, ezért először továbbmentem ellenőrizni, hogy mi van az akna végén. Egy irodába jutottam, amelynek kijáratát ládákkal torlaszolták el. A szobában találtam egy elektronikus jegyzetet, amelyből szabadon használható bankszámlaszám és PIN kód került a birtokomba. Némi extra prémium. Visszamásztam a folyosón az elágazásig, hogy a korábban balkéz felől látott szoba felé próbáljak továbbjutni. Az üres szoba szemközti falán bezárt ajtó fogadott, de Filbennek hála, nálam volt az egész épülethez érvényes elektronikus kulcskészlet. Az ajtó mögötti folyosó a komplexum irányítótermébe vezetett, amelynek megerősített üvegfalán túl már láttam a csapdába került, bebörtönzött ügynökünket is. Hihetetlen magas, erőteljes felépítésű férfi volt, arcát a régebbi típusú mechanikus beültetések csúfították el. Sajnos ebből a szobából nem nyílt ajtó a cellaként használt helyiségbe, ezért tovább kellett mennem. Két NSF katona járkált ki-be a teremből, akiket képtelenség lett volna kicselezni, így a szűk hely és az idő sürgetése miatt nem tudtam más eszközhöz folyamodni: ideje volt megtudniuk, hogy megérkeztem. Három késszúrással leterítettem őket, felmarkoltam a pulton heverő gránátot, és továbbnyomultam előre. Balra láttam a lézerrel elzárt ajtót és a nagytermet, ahonnan kerülő úton indultam. Egy terrorista már szaladt is, hogy utánanézzen a lövöldözésnek. A vesztébe rohant. Még ketten igyekeztek a recepciós pult felé a terem túlsó vége felől, de egy lövéssel felrobbantottam a szobor mellett álló, könnygázzal teli hordót. Ez egy darabig lefoglalja őket. Továbbrohantam a jobbra elkanyarodó folyosón abba a szobába, ahol egyetlen őr ügyelt a szemközti ajtó mögé bezárt túszra. Valószínűleg zenét hallgatott, vagy elbóbiskolhatott, mert nem vett észre semmit az imént történtekből. Igyekeztem meghagyni jótékony tudatlanságában, ezért egy Multitool segítségével kikapcsoltam a fejem felett

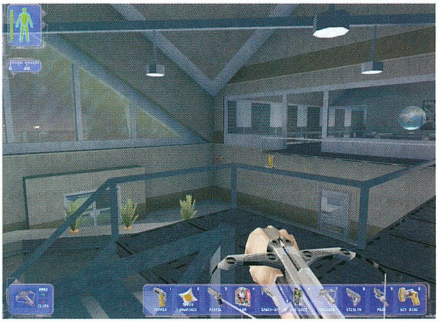


felfedezett kamerát (amely azonnal riadót fújt volna, ha óvatlanul az őr mögé vagy a bezárt cella elé léptem volna), majd egyetlen csapással leütöttem szegénykét. Ezután már nem volt nehéz az íróasztal melletti fali terminálon keresztül kiiktatni az épület összes biztonsági kameráját és automata fegyverét, valamint a börtönnek kinevezett szoba ajtaját is kinyitottam. Mivel a túsz nem jött ki magától, ezért óvatosan megközelítettem. Szerencsére Günther Hermann nem szenvedett sérülést – ezt nem sokan mondhatják el az NSF túszai közül -, mégsem látszott boldognak, vagy hálásnak, amikor megpillantott. A UNATCO vezetését hibáztatta, amiért ilyen helyzetbe került, és mindenáron fegyvert követelt tőlem, hogy visszavághasson az NSF-nek. Amikor igyekeztem lehűteni, hogy inkább maradjon veszteg, amíg elvégzem a küldetést, becsmérlően megjegyezte, hogy a központ valószínűleg azért akarta, hogy mindenki visszavonuljon, hogy újra bevethessék kedvenc, nanotechnológiával ellátott ügynöküket, a bátyámat. Valójában engem küldtek, de ez nem vigasztalta – a bátyámat sem szerette túlságosan, és az volt az érzésem, én magam sem vagyok az első hely közelében a személyes toplistáján. Mindezt csak azért, mert korszerűbb implantjaim vannak, mint neki. Micsoda féltékenység ez egy ügynöktől! Nem is vesztegettem több időt rá, még hátra volt a támadást irányító NSF vezért elfogása. Visszatértem a nagyterembe vezető ajtóhoz a lézersugarak mögé. Az egyik

Multitool felhasználásával máris kikapcsoltam a sugarakat. A terem közepén tébláboló őröket (valószínűleg még a könnygáz hatása alatt voltak) sorban leütöttem. A biztonság kedvéért a körfolyosón álldogálókra is sort kerítettem. Ezek után a lépcsőház felé indultam, ahol az immár veszélytelen, kikapcsolt kamerát magam mögött hagyva, a felsőbb szintekre vezető lépcső felé vettem az utam. Három lépcsőfordulóval odébb, a következő emeleten már láttam, hogy inkább kívülről, a külső lépcsők felől kellett volna próbálkoznom. Két őr állt a lépcső közvetlen közelében. Nehezítette a dolgomat, hogy bár minden oldalon volt kijárat a szobor oldala felé, de három helyen is élesített gázgránátok voltak az ajtók mellé ragasztva. Az NSF szervezeti felépítéséről beszélgettek, meg egy hajóról, amelyen valamilyen szállítmány már messze jár. Szóval tényleg elloptak valamit, az őrök, a bátyám és a nő is az Északi Dokkban ezt a rakodást látták. Igyekeztem gyorsan elintézni őket, de muszáj volt lőfegyvert használnom, mert túlerőben voltak a szűk helyen. Ezek után már nyilvánvaló volt a jelenlétem, így gyorsan kellett folytatnom az akciót. Újabb három lépcsőforduló következett, amikor megint egy őrbe botlottam. Habozás nélkül tüzeltem, nem volt lehetőség finomkodásra. Egy fordulóval feljebb, az erkélyszerű beugróban is beásta magát az egyik terrorista. A mocsok nagyon jól tűz alatt tartotta a lépcsőfeljárót. Először egy gázgránátot dobtam fel hozzá, majd amikor görcsösen köhögni kezdett, felszaladtam, és jól fejbe vertem. A központ bejelentkezett, és biztosítottak, hogy nincs több őr, már csak a vezetőjüket kell odafent elkapnom. Mivel az elsődleges cél az volt, hogy minél több hasznos információt megtudjunk az öngyilkos támadásukkal kapcsolatban, ezért megkértek, hogy lehetőleg ne lőjem fejbe a kedves embert az első pillanatban, amikor meglátom. Parancsot kaptam, hogy élve, sértetlenül kell leszállítanom. Arról azért nem tájékoztattam őket, hogy közben Harley Filben, az informátor is megkért, hogy vigyázzak a fickó testi épségére – amiről nem tudnak, az nem fáj. Azért a pisztolyt előreszegeztem, ahogy felmentem a legfelső terembe. Aggódnom nem kellett – valóban nem katonaforma egyéniség volt, azonnal megadta magát.

Kérdezgetni kezdtem a támadással kapcsolatban, de nem nagyon akart válaszolni. Ekkor váratlanul a központból utasítottak, hogy adjam át a rögtön megérkező katonáinknak, majd a felső vezetésünk kihallgatja. Kihasználtam a pár percet, amíg a katonáink felértek a toronyba, és megpróbáltam jobb belátásra bírni, hátha elmond valamit. Harley Filbenhez hasonlóan ő is a világméretű konspiráció létezését bizonygatta. Megtudtam, hogy az NSF célpontja a keleti országrész számára előkészített Ambrosia vakcinaszállítmány volt, abból loptak el egy nagyobb adagot a mostani akció során. Ez a szer az egyetlen, amely nagyjából kordában tudta tartani a félelmetes Szürke Ragály terjedését. Időben adagolva a

köszönhető, tervszerű folyamat. A Szürke Ragály pedig a kormány találmánya a népesség kordában tartására, ráadásul az ellenszer egyedüli birtokosaként teljhatalommal ruházza fel őket. Meglehetősen vad elképzelések. Nem sikerült sokkal többet kihúznom belőle, de ennyi már épp elég volt a beteges fantáziálásából. A szobában találtam egy ún. Augmentation Cannistert, azaz olyan tartályt, amelyben nanotechnológiai fejlesztő modul található – nagyon jól fog jönni a későbbiekben. Az első küldetésem gyakorlatilag lezárult. Az időközben megérkezett UNATCO erők gondjaira bíztam a foglyot, és elindultam lefelé. Bármilyen hihetetlen dolgokat mondott az NSF akció vezetője, azért egy-két gondolat szöget ütött a fejembe.



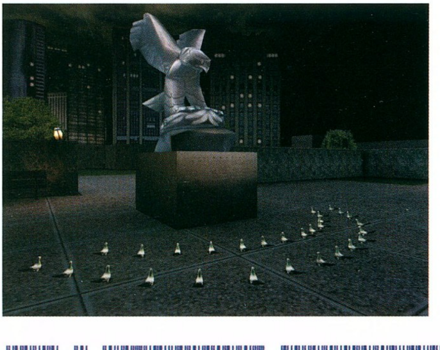
fertőzött embereket akár meg is lehetett gyógyítani egy teljes kúrával, a megelőzés szempontjából pedig kulcskérdés, hogy a gyógyszer mindenhová időben eljusson. Nagyon felháborítónak tartottam, hogy a célpontjuk a szer volt – ezt tudomására is hoztam. Válasza az volt, hogy így legalább igazságosan kerül kiosztásra, nem pedig a teljhatalmú kormány és az ipari szindikátusok kényére-kedvére. Nevetséges elméletet próbált bizonygatni nekem, miszerint egy évszázadok óta előkészített hatalomátvétel utolsó lépései zajlanak napjainkban. Állítólag az ipari forradalom óta, a nagy mágnásokból és a tőzsdecápákból álló titkos „kormány" igazgatta Amerika történelmét. Szerinte valójában az ő érdemük, hogy a gigakonszernek uralkodnak a világon. A személyiségi jogok megnyirbálása, az egyéni adók csillagászati mértékűre növelése pedig mind-mind a hivatalos kormányzat tudatos munkájának

Nem sok tény igazolta az állításait, de eddig még soha nem indítottak támadást az Ambrosia megszerzéséért. A mostani akciójuk pedig eleve kudarcra ítélt vállalkozás volt – mégis megérte nekik, pedig csupán pár hordó vakcinát szereztek. A látszólag értelmetlen támadásnak így lenne valami indítéka. De vajon mennyi ebből a történetből az igazság, és mennyi a forradalmárokra jellemző düh és vak elszántság? Mindenesetre utolsó szavai a fülemben visszhangoztak, amint a kiürített emlékmű csarnokán keresztülvágtam: „Mit gondolsz, mindez mit szolgál? Az állandó kontroll, a teljhatalmú rendőrség, a kijárási tilalom mire jó? Ezt nevezed szabadságnak?"

UNATCO HQ, MR. MANDERLEY

Ha megérkezett a katona, hogy átvegye tőled a foglyot, már indulhatsz is lefelé. A csarnokban találsz egy bankjegykiadó automatát, ott használhatod a korábban szerzett kódot (login:230023, PIN: 4558). Elvileg

200 dollárral leszel gazdagabb. Az emlékmű épületét elhagyva menj egyenesen a UNATCO főhadiszállásra, amely délnyugatra van a főbejárattól. A UNATCO bejáratánál a testvéred, Paul vár. Kicsit durcázik, amiért túl durva voltál a terroristákkal az akció folyamán. Nem kell vele foglalkozni, úgyis csak azt hajtogatja, hogy siess a 2-es szintre Mr. Manderley irodájába. Annál inkább érdemes a jobbról érkező katonával csevegni, rövid szövegelés után eladásra kínál némi muníciót, illetve kiegészítőt. Lőszert nem éri meg venni tőle, de a lőfegyverre szerelhető távcső jó vétel (700-at gombol le rólad, de ne feledd el, hogy épp most loptál 200-at az automatából). Én a pisztolyra biggyesztettem fel, mert a távcsöves puskán amúgy is van, a nyílpuskára meg nem érdemes. A főhadiszállás épületében üdvözöld a szintén újonc (elsőnapos) katonát, aki a recepciós feladatkörben fáradozik. Közben olvasd el az asztal sarkán felejtett elektronikus jegyzetet, amelyből kiderül a főhadiszállás helikopter-leszállópályája melletti karbantartó ház nyitókódja. Később még hasznos lehet. Igyekezz lefelé a főhadiszállás alsóbb szintjeire! A retinaszkennelés után az első szintre érkezel, ahol két zárt ajtón kívül semmi érdemleges nincs, szóval menj tovább lefelé. A kettes szintre két párhuzamos lépcsőn lehet lejutni. Ha leértél, a saját irodádat a folyosó legvégén, jobbra találod. Ha beértél a szobádba, Alex Jacobson, az informatikai zseni az infolinken keresztül elárulja a belépési neved és jelszavadat (login: JCD, password: bionicman). Az irodádtól balra találsz egy eligazító helyiséget, amelyből jobbra újabb szoba nyílik, ez amolyan pihenő. Innen továbbmehetsz az étel- és ital-automatákhoz a következő szobába, ahol Alex Jacobson szerint jövőbeni partnered, Anne Navarre ügynöknő pihen éppen. Valóban ott találod: az általad kiszabadított Günther Hermann ügynökkel beszélget arról, hogy szegény vasfejű Góliátnak rossz üdítőt adott ki az automata. Günther szerint ez a kiszolgáló személyzet szándékos szemétsége, aminek ő a célpontja. Meg tudnám érteni őket. Mikor meglát, Navarre ügynöknő – Güntherhez hasonlatosan régebbi típusú, mechanikus implantjai, augmentációi vannak, ami elég bizarrá teszi a fejét – beszól a napszemüvegedre, mire felvilágosítod, hogy ne aggódjon, ez abszolúte nem zavarja a látásodat. Kicsit még fikáznak, aztán utadra engednek, hogy menj Manderley irodájába. A folyosón a következő ajtó már az övé, pontosabban először a titkárnőjével, Janice Reeddel találkozol az előtérben. A nő melegen üdvözöl, de ez ne zavarjon abban, hogy elolvasd az asztalán található jegyzetet, amelyből kiderül Mr. Manderley új jelszava és belépési neve (login: jmanderley, password: knight_killer). Janice még elárulja a jelszavad (amelyet már úgyis ismersz), aztán beküld a nagyfőnökhöz. Mr. Manderley tekintélyes íróasztala mögül üdvözöl, és visszafogottan, de elégedetten méltatja az esti ténykedésed. Megtudod, hogy az ellopott Ambrosia után nem te, hanem Paul testvéred indul útnak, neked Navarre ügynöknővel lesz külön feladatod New Yorkban. A részletek megbeszélése előtt javasolja, hogy látogass le a hármas szinten található egészségügyi részlegbe Jaime-hez, a fegyvertárba Sam Carterhez, és utána Navarre ügynöknőhöz csapódva megkapod a következő faladatod.



A hármas szintre vezető lejárat a folyosó végén van, pont szemközt az irodáddal. Ahogy leérsz, jobbra látod a WC-ket, a nyugatra nyíló folyosó vezet a két vasfejű, Navarre és Hermann ügynökök irodájához. Velük szemben találod Sam Carter fegyvermester birodalmát. Sam Carter egykor tábornok volt, de súlyosan lerokkant, az NSF megölette a családját is. Hangtompított pisztolyt ad első körben, a következő választás már rajtad áll. Javaslom az álkulcs vagy a Multitool választását, mert ha valami durva fegyvert kérsz, akkor könnyen elvághatod magad nála. Carter a megfontolt hadviselés híve – mindazok ellenére, amit az NSF tett vele és a családjával. A részvétből nem kér, szerinte legalább olyan szörnyű, hogy te a szüleid nélkül nőttél fel, mint az, hogy ő elvesztette a gyerekeit. Hiába érvelsz, hogy – tudtoddal – a szüleid autóbalesetben haltak meg, ő csak hajtogatja a magáét. A gyors feltankolás után még benézhetsz Navarre ügynöknőhöz – az ő irodájából nyílik a börtönblokk – de igazán nincs keresnivalód arrafelé. Az orvosi labor a hármas szint északi végén jobbra nyílik. Itt kapcsolódj rá a Medical Botra, és pofozd helyre a sérüléseidet. Az emlékmű felső szobájában talált Augmentation Cannister is itt aktiválható. Rajtad múlik, mit használsz fel, szerintem a Microfibral Muscle jobban a hasznodra válik (emberfeletti erőt ad, ha aktiválod). Az orvosi részleg végén találkozz Jaime Reyesszel, aki a medikai felelősöd. Elmeséli neked, hogy a benned és a bátyádban először kipróbált nano-augmentation eljárás valószínűleg széles körben elterjed majd a világon. Elmagyarázza, hogy a bővítéseket, az Augmentation Cannistereket és a továbbfejlesztéseket csak egy orvosi robot segítségével tudod telepíteni, de ezt már úgyis tudod. Az orvosi részleggel szemben, az informatikai osztályon személyesen is megismered Alex Jacobsont, aki az első akció során segített az Infolinken keresztül. Kedvesen megnyugtat, hogy a szolgálaton kívüli időszakban nem fog beledumálni a privát életedbe a központon keresztül. Értékes szövetséges, a szobájában mindig akad egy-két Multitool, vagy érdekes tartalmú elektronikus jegyzet. Ha végeztél, indulhatsz vissza Manderley irodájába az eligazításra. A bátyádat már ott találod. Manderley elmondja, hogy az NSF New Yorkban, egy raktárépületben őrzi az ellopott Ambrosia nagy részét. A bátyád rohamozza meg a raktárt, de előtte neked kell kiiktatnod a generátort, amelyből a biztonsági berendezések az energiát kapják. Manderley felhívja a figyelmeteket, hogy fontos politikai vezetők és családjaik várnak a vakcinára, tehát az akció kimenetele nagyon fontos. Az emlékműnél végzett munkáért most kapod meg a pénzt, még Hermann ügynök kiszabadításáért is kapsz egy kis mellékest.

CASTLE CLINTON

Manderley irodájából egyenesen indulj fel az egyes szintre. A jobb oldali szobába bejuthatsz egy álkulccsal, Weapon Modification Upgrade-et találsz a szekrényben, valamint egy kulcsot az asztal alatt, amelynek birtokában már bemehetsz a szemközti irodába is. Ott a szekrényről álkulcsot és

Multitoolt szerezhetsz. Menj ki az épületből. Az eligazítás szerint a Déli Dokkhoz kell menned, de előtte még fordulj az épület mögé jobbra, a helikopter-leszállópálya mellett radartányért és elkerített épületet találsz. Az ajtón bejuthatsz a recepcióról elcsent kóddal (0451), bent vedd magadhoz a szétszórt muníciót. A biztonsági terminált meghackelheted, ha már fejlesztetted az ilyen irányú képességeidet. A biztonsági rendszerbe lépve kinyithatod a radartányér melletti csapóajtót. Ha lemászol az üregbe, a szétvert ládában EMP gránátot találsz, amely igen hasznos lehet elektromos berendezések, robotok lebénításához. Ezután már indulhatsz a Déli Dokk felé (a játék kezdetén ott találkoztál a bátyáddal). Ott már vár egy motorcsónak, amely átszállít a partra.

A parton Navarre ügynöknő vár, aki elmondja, hogy az NSF erők egy kisebb adag vakcinával a Castle Clinton nevű épületbe vették be magukat. Ez kisebbfajta, nyolcszögletű erődítmény, ablakait és főbejáratát belülről lomokkal torlaszolták el. Első feladat az NSF erők kifüstölése ebből az épületből, amely alatt minden bizonnyal titkos bázis vagy raktár található. Meg kell találnod az épületben elrejtett Ambrosia tartályt, ehhez kapsz egy képet a partnernődtől. Anna Navarre nagy elánnal a terroristák azonnali kifüstölésére biztat, és elrohan igazságot szolgáltatni. Te inkább ellenőrizd, hogy van-e nálad valami étel, csoki, vagy ilyesmi. Ha nincs, próbálj venni valamit az automatából, vagy keress egy zacskó szóját vagy csokit a környéken, Ha van nálad harapnivaló, akkor beszélgess egy kicsit a kikötőben kóválygó kisfiúval, adj neki ételt, amikor kér, cserébe megtudod, hogy az italautomata mögött titkos lejárat van, a terroristák itt pakolták ki a csónakokból a zsákmányolt vakcinát. A lejárat az automatától jobbra található kapcsolószekrényben lévő terminállal nyitható. A szekrényt az álkulccsal kinyithatod, a kódot a kajáért cserébe megtudod a fiútól (9183). Az automata félrecsúszik, bejuthatsz a titkos komplexumba, amely a Castle Clinton alá vezet majd. Ahogy belépsz, a szemben lévő szobában a padról szedd össze a Multitoolt, alóla pedig a Bioenergic Cellt. Jobbra lefelé lépcsőt látsz, s ha lemész, két forduló után egy helyiséget látsz.

A szemből érkező őrt mindenképpen várd be. Próbáld hangtalanul elintézni, és ügyelj rá, hogy nagyon ne lépj be a szobába, mert jobbra fent a hátad mögött biztonsági kamera pásztáz szorgalmasan. Ha az őrt lenyomtad, akkor jobbra kúszva, a kamera látóterén kívül maradva keresd meg a ráccsal védett szervizfolyosót. Mássz be, és indulj lefelé. Ha leértél, akkor látod, hogy a szervizfolyosó továbbhalad észak felé. Nyugat felé kikúszva felfelé vezető lépcsőt látsz és egy ajtót, amely a nagy medence melletti hosszú járdára vezet. Ha a lépcsőn felmész, akkor ügyelj, hogy odafent egy hídon is át kell jutnod a medence felett, és nem csupán az őr, de egy kamera és egy automata gépfegyver is nehezíti az átjutást. Nem sok értelme van átmenni a hídon, mert ugyanoda jutnál, ahonnan elindultunk a szellőzőjáraton bebújva. Ha a szervizaknában haladsz tovább észak felé, a medencével párhuzamosan haladhatsz. Őr járkál a medence partján, hátulról meglepheted, de vigyázz, mert a kis híd feletti kamera egyes pillanatokban ráláthat erre a területre. Ha végigértél az alacsony aknában, egy raktárhelyiségbe vezető nagyobb szobába jutsz. A medence partján haladva egyébként szintén ide jutottál volna. E helyütt több ládát találsz, de vigyázz, a jobb oldali falon kamera van, szemben, a lépcsőfeljárónál pedig egy őr és egy automata fegyver. Az őr előbb-utóbb átjön a raktáron keresztül a szobába – át is csalhatod –, s akkor az automata fegyver fenyegetése nélkül hidegre teheted. A raktárban jobbra érdemes feltörni a ládákat, elsősegélycsomag és lőszer kerül hozzád. Ha az őr már nincs útban, könnyen kijátszhatod a kamerát, hogy átugorj a raktár nyugati kijáratához, ahol a medence végében megtalálod a keresett Ambrosia jellegzetes, zöld tartályát. Már csak fel kell menned a lépcsőn, hogy a Castle Clinton épületet belülről megközelíthesd (miközben nagy vastartalmú partnernőd kint toporzékol a barikádokon túl). A lépcsőt felülről elzáró ajtót a fordulóban található gombbal tudod kinyitni. Ha felértél, egy szimpla és kétszárnyú ajtóval elzárt szobába jutsz, az ajtókhoz nincs kulcsod. Csinálj némi zajt, a Castle Clinton épületében járőröző NSF erők hamar berontanak majd. Három, legfeljebb négy ellenféllel kell számolnod, a többit már lelövöldözték az épület bejáratánál álló katonák, rendőrök és Anna Navarre. Ha kijutsz az épületből, az ügynöknő vár a következő feladattal.

BATTERY PARK SUBWAY

Navarre-tól megtudod, hogy az NSF túszokat ejtett, és elbarikádozták magukat a Battery park metróállomáson. Az állomás felrobbantásával fenyegetőznek, a bejáratot pedig csapdákkal és robbanószerkezetekkel védték le. A metróállomást a Castle Clintontól keletre található, kis épületcsoport mögött találod. Már messziről láthatod-hallhatod, amint a UNATCO erők összecsapnak néhány terroristával a felszínen. Ha van módod, segíts nekik, általában egyetlen csapással leterítheted a sérült NSF katonákat. A metróállomás lépcsőjét óvatosan közelítsd meg, mert a fordulóban odalent két-három terrorista áll tüzelésre kész fegyverrel. Megpróbálhatod fentről lelődözni őket (ilyenkor jön jól, ha minden fegyver updgrade-et felszedtél a korábbiakban), de én inkább azt mondom, hogy a metrólejárattól jobbra próbálkozz, a szervizlejáraton át. Ha lemászol a legalsó szintre, akkor a metróállomás peronját két oldalról, számtalan úton át megközelítheted. Arra kell figyelni, hogy a terroristák egyikénél lángszóró van, amellyel kegyetlenül kifüstölhetnek a szervizfolyosóról. Ugyancsak nagy veszélyt rejt, hogy a terem civilekkel zsúfolt, és a terroristák minden egyes oszlop lábához robbanószeres ládát tettek. Heves tűzharc esetén bármelyik eltévedt, vagy gellert kapott lövedék az egész állomást levegőbe repítheti. Én a leghátsó bejáratnál kúsztam be a terembe. Onnan egyenként az őrök mögé lopózhatsz – először a lángszórót próbáld elintézni mindenképpen -, a feljáratnál összetömörült három fegyverest már pisztollyal is elintézheted, csak arra figyelj, hogy ne „TNT" feliratú láda mögé próbálj elbújni fedezékbe. Ha mindent elvégeztél, a metrókocsiba szállva indulj el a Hell's Kitchen állomásra, ahol Paul fog várni.

HELL'S KITCHEN

A metróállomáson várd be Pault, aki fél percen belül megérkezik. Még mindig csak azt tudja mondani, amit Manderley irodájában korábban megtudtál az eligazításon. Egy nagyméretű generátort kell megtalálnod, amely az NSF raktárépületét védő EMP mezőt táplálja. Ha sikerül leállítanod a generátort, Paul behatolhat az embereivel, hogy visszaszerezze az ellopott gyógyszerszállítmányt. Az NSF és a UNATCO erők sorozatos összecsapásai miatt Paul a közkórházba és az Underworld Tavern nevű szórakozóhelyre terelte az utcán ragadt járókelőket. Tőlük kell majd elsőnek információkat szerezned,

hátha láttak valamit, amiből következtetni lehet, hogy hol van az NSF titkos generátora. Amint felérsz a felszínre, a központból Alex Jacobson hív, hogy a Ton's Hotel épületében túszdráma zajlik, ami amellett, hogy nem egészen törvényes, ráadásul személyesen érinti a családodat. A Denton család régi barátja, a hoteltulajdonos Mr. Renton és lánya valószínűleg a dráma kellős közepén szenved. A hotel a blokk délkeleti sarkában van. Ahogy odaérsz, a szálloda déli oldalán tűzharcba keveredsz. Az NSF erők mészárolnak néhány UNATCO katonát. Tedd rendbe őket, majd beszélj a megmenekített UNATCO szakasz vezetőjével, aki tájékoztat a szállodában folyó túszdráma állapotáról. Nyugtasd meg a fickót, és indulj el befelé. A Hotel halljában uralkodó látszólagos nyugalom ne tévesszen meg! Balra láthatod a recepcióban álldogáló Mr. Rentont, de vigyázz, mögötte egy fegyveres is lapul! Ha elintézted, rögvest indulj el a lépcsőn felfelé, mert ha nekiállsz társalogni, az emeletről letóduló fegyveresek hamar lelőnek. A szobák előtti folyosón három terroristát kell ártalmatlanná tenned. Valószínűleg megpróbálnak a folyosó végén lévő szobába menekülni, igyekezz véget vetni a harcnak, mielőtt ártatlanok látják kárát a dulakodásnak. Ha ügyes vagy, és a folyosón tébláboló túsz életben marad, akkor az utolsó NSF-fegyveres halála (vagy ártalmatlanná tétele) után hálából elmondja, hogy kihallgatta a beszélgetésüket. A terroristák egy generátort és egy raktárt emlegettek a hoteltől délre eső valamelyik utcában. Pontosabb helymeghatározást nem hallott, de a biztonsági rendszer jelszavát igen (righteous). A folyosón a cserepes virág mögött elektronikus jegyzettömböt találhatsz, amelyből ismét szabadon használható bankszámla adatai kerülnek hozzád (Login: 543654, PIN: 5544). Mielőtt a bátyád szobájába mész, menj le a recepcióba, és nyugtasd meg Mr. Rentont, hogy a veszély elhárult. Megtudod tőle, hogy a lánya valami helyi suhanccal karöltve eltűnt otthonról, és hogy napok óta hírét sem hallotta. Persze megígéred, hogy utánanézel, hátha megtudsz valamit Sandrával kapcsolatban. Paul szobája ez elsőn van, a tőle kapott kulcs automatikusan nyitja az ajtót. Érdemes végigkutatni minden helyiséget, mert értékes felszerelési tárgyak vannak szétszórva kedves testvéred szerény hajlékában. A nappali asztalán lévő jegyzetből megtudhatod, hogy a falon függő kép mögé rejtett kapcsolótábla kódja igen egyszerű (4321). A kombináció beütése nyomán a szekrény mögé rejtett titkos rekesz feltárul, amelyben a lőszer- és elsősegély-utánpótláson kívül egy számítógép terminált is találsz. Ez utóbbihoz a login és jelszó a terminál melletti jegyzetből kiolvasható (login: pdenton, password: chameleon). Ha figyelmesen belenézel testvéred levelezésébe, akkor a későbbiekben még sokszor fogsz emlékezni az itt olvasottakra.

A hotelt a főbejáraton keresztül elhagyva menj vissza a metróállomás lejáratához, de előtte még szedd össze a felszerelést a hotel körül heverő NSF katonák hulláiról. Elvileg meg kell találnod egyiküknél az Osgood and Son's cég épületének kulcsait. Egyelőre nem fontos, de később nagy hasznát veszed. A metrótól nyugatra indulva megtalálod az Underworld Tavern nevű szórakozóhely főbejáratát. Ügyelj rá, hogy mindenképpen fegyvertelen kézzel menj be a kocsmába, különben a pult mögött álló tulajdonos hölgyike rögtön neked fog rontani egy hatalmas pisztollyal. Márpedig ide most

információkért kell bemenni, és nem öldökölni akarunk. A pult mellett egy férfi és egy nő beszélget. Kihallgathatod, ahogy a nő igyekszik meggyőzni a kétségbeesett férfit, hogy az vegyen a feketepiacon most felbukkant Ambrosia gyógyszerből a feleségének. Odalépve beszélgetésbe elegyedhetsz velük, ha nem erőszakosan faggatod őket, akkor a férfi elmondja, hogy egy JoJo nevű punk árul Ambrosiát. Megtudod még azt is, hogy az általad keresett generátor minden bizonnyal a déli épületek egyikében van, ugyanis arra számos cég elhagyott épülete

található. A férfi dolgozott is arrafelé, a tetőn keresztül, lifttel közelítették meg azt a területet, a lift kódjára még emlékszik (3316). A csapos is készségesen válaszol, ha udvariasan érdeklődsz nála. Elmondja, hogy minden bizonnyal parkra néző épületek egyikében kell keresgélned, mert ott rengeteg raktárhelyiség van. Beszélgetés közben nyugodtan lopd el a pult belső oldaláról az elsősegély csomagot. A pult végében napszemüveges férfi áll, vele is próbálj meg társalogni. Két sörért cserébe nagyon sok információt megtudhatsz tőle. Állítása szerint egy Smuggler becenévre hallgató fegyverkereskedő jó áron kínál mindenféle fegyvert, az illető valahol a metróállomás környékén lakik, de paranoiás módon körberakta magát mindenféle őrző-védő elektronikával. A második sör után már kiderül, hogy az 51-es Körzetről is vannak használható infói. Téged ugyan jobban érdekelne a titkos generátor helye, de a férfi elmondja, hogy pilótaként számos alkalommal elrepült a hírhedt terület felett, és egyre furcsább dolgokat látott. Nem repülő csészealjakra gondol, hanem hihetetlenül nagyléptékbe kiépített számítógépes hálózatra, amely – véleménye szerint – egy világméretű összeesküvés részeként került oda. Szerinte a hivatalosan beszüntetett Echelon IV tervezet, amely a világ összes számítógépét lett volna hivatott megfigyelni és ellenőrizni, titokban ott működik tovább az Egyesült Nemzetek és a kormányzat megbízásából. Még egy paranoiás. Nagy meglepetésre kiderül az is, hogy szabadúszó pilóta, és éppen a UNATCO-nak dolgozik. Ő szállította vissza Paul bátyádat a látszólag balul sikerült Hong Kong-i akció után. Megpróbálhatod megtudni tőle, hogy mi volt Paul küldetése, és miért hívták vissza dolgavégezetlen, de a férfi – mostanra már bemutatkozott: Jock – nem kívánja megosztani veled a titkot. Pár asztallal hátrébb a hírhedt újságíró, Joe Greene üldögél. Használható információval nem nagyon akar szolgálni, pedig láthatóan többet tud a városban folyó dolgokról, mint bárki más. Ellenben erősen UNATCO ellenes megjegyzéseket tesz, szóval nem túl készséges tárgyalópartner. Egy aggódó lányra lehetsz figyelmes, aki idegesen járkál fel-alá, a bár hátsó részében. Amikor megkérdezed, csak egy bajba került lányról hadovál, akit egy Johnny nevű fickó molesztál a szórakozóhelytől nyugatra eső elhagyott utcán. Megígéred a lánynak, hogy segítesz (szorgalmas UNATCO ügynök ott segít, ahol tud ugyebár). A bár főbejáratától nyugatra, a baloldali boltíves beugróban valóban találsz egy lányt és egy férfit. A férfi láthatóan valami olyasmire szeretné rávenni a hölgyet, amit az nem szívesen tenne meg. Johnny fiú igen agresszív tud lenni, ha megpróbálod meleg éghajlatra küldeni. Habozás nélkül ártalmatlanná kell tenni, mert vadászpuskájával igen kellemetlen ellenfél, ha ő lő először. Kiderül, hogy a hoteltulajdonos Mr. Renton lányát sikerült megmenteni, szóval két legyet ütöttél egy csapásra. Sandra nagyon aggódik, amiért az iménti fickót kivontad a forgalomból, mert állítólag a rettegett JoJo nevű punk első embere volt. Nyugtasd meg, hogy csupán JoJo holléte az egyetlen érdekes kérdés, aztán te majd elintézed a többit. Sandra szerint JoJo biztos helyre vonult vissza, mert a raktárban jól elbarikádozták magukat. Már megint ez a raktár. Sandra elmondja, hogy az Osgood & Son's cég épületén keresztül kell átjutni, de a tetőkön nem érdemes próbálkozni, mert az NSF mesterlövészek hamar kiszúrnak. A csatornarendszerben vezető utat csapdákkal követték ki, Osgood-ék parkra néző irodája

pedig zárva van (de ugye van kulcsunk, hehe). A lány szintén felhívja a figyelmed a Smuggler nevű fegyverkereskedőre, aki talán tudna segíteni neked. Elárulja a jelszót, amellyel bejuthatsz a Smuggler búvóhelyére (bloodshot). Délnek indulva jobb felől a közkórház (Free Clinic) lépcsőjét és bejáratát láthatod. Itt megint csak fontos, hogy fegyvertelen kézzel lépj be az előcsarnokba, ellenkező esetben mindenki fejvesztett menekülésbe kezd, és senkitől nem tudsz meg semmit. Az egyik betegtől megtudod, hogy az Osgood cég épületében vert tanyát az NSF, szóval még egy forrás erősíti meg az eddig kapott híreket. Egy másik hajléktalan arról panaszkodik, hogy valaki beüvegezte az Osgood & Son's épületének eddig nyitva hagyott, kitört ablakát, és így már nem tud lejutni a csatornák védelmébe a raktárak alá. A pinceablak állítólag rögtön az iroda főbejáratától jobbra található. Mielőtt azonban nekirontanál az Osgood épületnek, nézz utána Smuggler barátunknak. A búvóhelyére vezető lejárat a metróállomástól délkeletre van. A jelszó bemondása után beszállhatsz a liftbe, ami egy földalatti garázsba visz. Jobbra egy átjárót látsz, de elektronikus védőrendszer kék sugarai zárják el az utat. Hírből már hallhattad, hogy paranoiás a tag, ezért nem érdemes átlépni a sugarakat – ha megteszed, a jobb oldalt megfigyelhető, egyelőre zárt rekeszből egy katonai robot gördül elő, ami ellen esélyed sincs. Építhetsz magadnak egy tornyot a teremben található, szétszórt dobozokból, ezek segítségével átugorhatsz a sugarak felett, de inkább a garázs portásfülkéjében hatástalanítsd kapcsolószekrényt, akkor kikapcsol a biztonsági rendszer. Most szabadon bemehetsz a kereskedőhöz – itt is ajánlott fegyvertelen kézzel bevonulni. Az nagyon hamar kiderül, hogy a Smuggler árait nem tudod megfizetni (legfeljebb elcsórhatsz egy-két dolgot a szobájából), viszont üzletet ajánl. Állítólag, újabban ismerősei tűntek el a csatornarendszerben található titkos laboratóriumban. Amikor azzal próbálod megnyugtatni, hogy bizonyára az NSF ejtette túszul őket, ő csak köti az ebet a karóhoz, hogy ez nem az NSF bűne, és hogy valószínűleg államilag pénzelt, a kormány által felügyelt konspiráció folyik odalent. Hiába, ez egy ilyen este, csupa összeesküvés-mániás őrülttel akadsz össze. Smuggler felkér, hogy segíts megtalálni Ford Schick nevű barátját, és akkor kedvezményesen kaphatsz egy-két fegyvert, vagy kiegészítőt. Ez nem annyira vonzó, viszont megelőlegezi számodra az utcai csatornafedeleket nyitó kulcsokat. Indulásként menj a hotel háta mögé és keresd meg a csatornafedelet. Ha sikerült kinyitnod és lemásztál, egy nagy terembe jutsz, ahol középen egy forgatható függőhíd áll. Alex Jacobson megdöbbenve közli veled a központból, hogy még az ő térképein sem szerepel ez terem. Középen egy katona posztol. Odalopózhatsz hozzá, de vigyázz, a terem baloldalán, északra, párkányon még egy katona áll. Én távolról, távcsöves puskával intézném el mindkettőt. Szaladj át a hídon, szemben egy csukott, de nem zárt ajtót találsz. Az ajtó mögötti szobában egyetlen fegyveres áll, intézd elé gyorsan. Szedd össze a dobozokban található földi javakat. Az asztal alatt hányódó jegyzetből a biztonsági rendszer belépési jelszavát is megtudhatod (login:MJ12, password:coupdetat). A fal mentén szaladj körbe az északi hídfőre, ott van a biztonsági rendszer terminálja. A bejelentkezés után forgasd el a hidat, és a Security menüben kapcsolj ki minden kamerát és automata gépfegyvert! Ha jól csináltad, a híd átfordul, és most már át tudsz futni a déli hídfőre. Ott mássz le a létrán, és óvatosan lépj be a folyosóra (lehetőleg ne ess le a létrától, mert általában gyors halál a következménye, még akkor is, ha csak a vízben landolsz). Rögtön egy őrrel és egy biztonsági kamerával találod szemben magad. A katonák egyenruhája egyébként nem hasonlít egyetlen eddig látott uniformisra sem. Az őr elintézése után hosszú folyosón kell végigfutnod, aminek a végén az előbbihez hasonló ajtó és kacskaringós folyosó vár, szintén egy kamerával, egy őrrel, és egy – sajnos zárt - ajtóval. Az ajtót védő panelre ne pazarolj Multitoolt, mert ha elég hangosan ügyködtél eddig, akkor a három-négy katona egymás után próbál majd kiözönleni, tehát ők majd kinyitják belülről. A következő helység egy terem, amelynek ajtaja, - ahol bejöttél – magasabban helyezkedik el a padlószintnél, ezért egy korlátokkal szegélyezett beugróban találod magad. A terem közepébe levezető lépcsőn elég jó tempóban igyekeznek

felfelé majd az ismeretlen szervezetnek dolgozó fegyveresek, a legjobb, ha a lépcső tetején leguggolva, kényelmesen halomra lövöd őket felülről. Segíthet, ha a padlón álló, gázzal teli hordókat felrobbantod egy szép lövéssel. Ilyenkor fuldokolni kezdenek, és nincs más dolgod, mint lemenni, és egyéni vérmérsékleted szerint fejbe verni, felkoncolni, stb. őket. Ha elfogytak, akkor lesétálhatsz a lépcsőn. Szemben megtalálod a laboratóriumot és benne Smuggler eltűnt barátját, Ford Schicket. Ford úr igen zaklatott lelkiállapotban üdvözöl. A kérdésre, hogy mit tud erről a helyről, teljes választ nem tud adni, de ez a kevés is igen elgondolkodtató. A laborban titkos emberi kísérleteket végeznek ismeretlen biotechnológiai kutatók, amelyeket feltehetőleg egy vagy több, igen pénzes nagyvállalat szponzorál a háttérből. Ford szerint kormányzati megbízás van az ügy mögött. Kérd meg, hogy maradjon szépen nyugton, amíg körülnézel. A lépcsős teremből délre nyíló pihenőhelység mindkét ajtaját nyitva találod. A szekrényen találsz egy jegyzetet, amiből megtudod az egyik itt dolgozó ember helyi számítógépes rendszerben használatos belépési kódját (login:jsteward, password: JSI357). Most már használhatod az asztalon álló számítógépet. A levelezést átnézve birtokodba kerül a többi szoba biztonsági zárjainak kódja (2167). Túl sokra ugyan nem tudod használni, mivel csak az egyik szobához érvényes, abban meg a gázos hordón és némi mocskos vízen kívül nincs túl sok keresnivaló. A terem északi falán nyíló ajtó biztonsági panelje sajnos nem fogadja el a frissen zsákmányolt belépési kódot. Elárulom, megér egy Multitoolt a feltörése, mert kisebb fegyverraktárba jutsz, ahol igencsak feltöltheted a megcsappant készleteidet. Az egyszer használható rakétakilövő miatt nem érdemes a nálad lévő holmival variálni és eldobálni értékes tárgyakat, nem éri meg elvinni. Ha mindent elrendeztél, akkor szólj Fordnak, hogy induljon kifelé, te majd fedezed. Ha sikerül visszakísérned a forgatható hídig, onnan már megköszöni a segítséget és egyedül is fog boldogulni. Úgy tűnik, a Smuggler lóg neked egy szívességgel.

Folyt.köv.

PPéter
ppeter@bakats.tvnet.hu

MODS

QUAKE 3: WEAPON FACTORY

Azt hiszem, azt a legnagyobb quake-fanatikusok sem vitatják, hogy a Quake 3 nem az a tipikus együttműködést igénylő first person shooter. Egy-egy ellen kétségkívül a valaha alkotott legélvezetesebb lövöldözős játék, de Carmackéknak a gyönyörű grafikus engine megírása és az öldöklős pályák tervezése mellett már nem jutott elég idejük/erejük a capture the flag mód kidolgozására, így aztán pár fiatal gondolt egyet, és megalkották a Weapon Factory Arénát.

TÖBB MINT MOD...

Ebben az ingyenes kiegészítőben, úgynevezett modificationben nem csak egy csomag szép, átgondoltan megtervezett, igényes pályát kapunk, ennél sokkal többről van szó. A játékosok most nem sima, izomagyú harcosokként próbálják - minden ellenséget szitává lőve - megszerezni vagy megvédeni az adott zászlót, hanem minden újraéledéskor választhatunk kasztot. A kilenc különböző karakter teljesen más tulajdonságokkal, képességekkel, felszereléssel bír. Míg a lassú tüzér több mint 200-as páncélt visel, és irtózatos gépágyújával írtja ellenségét, addig a gyenge orvos vírusokkal próbál fertőzni, illetve gyógyítással segíti társait. A kilenc kaszt kilenc új modellt jelent, melyek mindegyike könnyen, első ránézésre felismerhető, bár azt is észrevehetjük, hogy ezek többsége egy-egy alapjátékban szereplő figura átalakítása – ez persze nem baj. Emellett a szorgalmas készítők nem voltak restek több mint tizenöt új, kreatív fegyver megalkotására sem, ami szintén szép teljesítmény.

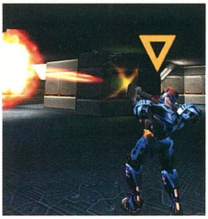
CSAPATJÁTÉK

A WFA megtanít igazán együttműködni csapatagjainkkal, lévén a karakterek csak együtt igazán erősek. A magas fokú csapatmunkát a beépített hangkommunikáció teszi lehetővé; végre nem kell mindig a bal felső sarokban megjelenő kiírásokat figyelnünk, ugyanis csapattagjaink üzenetei rádión érkeznek. Ezen azért még van mit csiszolni, mert a karakterek hangszínei nagyon eltaláltak, de valahogy nem érezni beszédükön a kellő beleélést.

Akkor most következzenek az egyes kasztok részletes leírásai. Mindenki alapból rendelkezik shotgunnal, gránáttal és egy gauntlettel, valamint két különleges tárggyal. Az egyik az életnagyságú, megtévesztést szolgáló álca, a másik pedig szigonyágyú féleség, amellyel semmilyen szakadék „átrepülése" nem jelenthet gondot. Ne felejtsük el, hogy az összes sajátos képesség használata bizonyos mennyiségű energiacellába kerül, ezt nem írtam mindenkihez egyenként oda.

ARSONIST - GYÚJTOGATÓ

A tűz imádója. Mind védekezéshez, mind támadáshoz ideális karakter. Elsődleges fegyvere a Flame Thrower, mely kis hatósugarú, de annál hatásosabb lángszóró. Sikeres találatkor a tűz belekap ellenfelünkbe, és tíz másodpercig égeti őt, miközben látása is elhomályosul. Hasonló hatású a Napalm Launcher is, mely a gyorsított sebességű rakétavetőnek felel meg, de rakéta helyett tűzbombát köp, amely közvetlenül ugyan nem sebez nagyot, de a becsapódás helyét tűzzel árasztja el minden ott tartózkodót megégetve. A freeze gun nevéhez hűen 4-5 másodpercre teljesen mozgásképtelenné teszi ellenfelünket, ha az ugyancsak lassú töltênye célba talál: ennyi rendszerint elég is szokott lenni társunknak a kiszolgáltatott ember megsemmisítéséhez (vigyázat, tűzre megszűnik). Napalm mine-unk szintén folyamatos tűzsebzést okoz a túl közel merészkedőnek. A gyújtogató teljesen immúnis minden tűzre, így sem az ellenséges arsonist fegyverei, sem a láva nem sebzi.



ASSASSIN - ORGYILKOS

E karakter legfőbb jellemzői az álnokság, a megtévesztés és a rejtőzködés. Az orgyilkos képes teljesen láthatatlanná válni, ami ugyan mozgás közben nem teljes, de igen nehéz észrevenni ekkor is, álló helyzetben pedig lehetetlen. Másik különleges képessége, hogy bármely ellenség külsejét magára öltheti, így a tapasztalatlanabb csapatok bázisában szabadon kémkedhet. Mindkét álca megszűnik fegyverhasználatkor, valamint a zászló megszerzésekor.

Míg közepes erősségű és gyorsaságú pisztolyának főleg távoli ellenfelek ellen veheti hasznát, az uzi inkább a machinegunhoz hasonló, közelre hatásos gépfegyver.

Nevéhez méltó fegyvere az orvgyilkosnak a kés, mellyel hátulról egy vágással bárkinek elvágja torkát, bár ezzel saját életét is kockáztatja, lévén álcája ezzel egy időben lehull, igaz, ekkor még megmenekülhet Flash Grenade-je segítségével, mely ideiglenesen megvakítja az

ellenfelet időt adva ezzel az újabb eltűnésre vagy elmenekülésre.

CYBORG

A védelem megtörésére használatos, nagy tűzerejű egység. Specialitása a plazma bomba készítése, amelynek három típusa létezik. Az egyre erősödő bombák felállítása egyre több időt igényel, ami alatt teljesen kiszolgáltatottak vagyunk, lévén nem mozoghatunk semerre, és fegyvert sem használhatunk, de az iszonyatos, mindent megsemmisítő detonáció kárpótol ezért. A cyborg képes az ellenség plazmabombáit hatástalanítani. Ha fegyverünk kifogyott, vagy amúgy sincs sok hátra életünkből, kamikaze módjára nagy erősségű bombát szerelhetünk magunkra, mely pontosan tíz másodperc múlva felrobbant minket, és jobb esetben a mellettünk tartózkodó ellenségeket is.

Mielőtt még ezt tennénk, érdemes szemügyre venni fegyvereinket, melyek közt a már ismert lightning gun és grenade launcher mellett a Sentry Killer is megtalálható. Ez a brutális gyilkoló eszköz iszonyatos erősségű, de nagyon lassú rakétát lő ki, mely - mivel könnyű előle kitérni - főleg álló célpontok ellen használatos, így például ideális az engineerek által felállított lőtornyok kiiktatásához. Shrapnel grenade-je annyiban különbözik a megszokott gránáttól, hogy robbanásakor söréttel is sebez.

ENGINEER - MÉRNÖK

Őt választva legfőbb feladatunk lőtornyok felállítása és utánpótlása lesz. Ugyan egyszerre csak egy sentry cannonunk lehet, ezt az egyet két szintben továbbfejleszthetjük. Alapból csupán 50-50 életerővel és egy ágyúval rendelkezik, de ez a második szinten már 200-200-ra és két ágyúra nő, majd az utolsó továbbfejlesztéssel 375-375-ös, rakétavetővel is felvértezett monstrumot kapunk. Gondoskodnunk kell tornyunk lőszerutánpótlásáról és javításáról is, így érdemes mindig a közelében maradni.

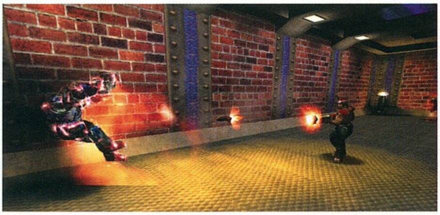
Társainkat és magunkat is kisegíthetjük a supply depot felállításával, mely a földre helyezése után a mellé állók töltényét páncélját és celláit is elkezdi visszatölteni.

Duplacsövű Super Shotgununkkal jóval erősebb sebet ejthetünk közeli ellenségeinken, mint simacsövű kisöccsével, Magnotron gránátjainkkal pedig főleg láthatatlan orvgyilkosoknak okozhatunk kellemetlenséget, mivel a közelébe kerülőket húzni kezdi maga felé.

Végezetül essék szó az Alarmról. Ez a falra helyezhető kis szerkezet láthatatlan sugarat húz egészen a másik falig, és ennek megtörése esetén éles hangjával figyelmezteti csapatunkat a behatolásra

GUNNER - TÜZÉR

A Mega Chaingunnal felvértezett tüzér minden ellenség rémálma. Ez a félelmetes, iszonyatos tűzerejű gépfegyver nagy szórása miatt csak közelre használható eredményesen, de akkor bárkit másodpercek alatt elintéz. Hátulütője, hogy tüzeléskor a fegyver lábának a földön kell lennie, így a tüzér ekkor teljesen mozgásképtelen. Mivel meglehetősen sokat „fogyaszt", ha támadásra indulunk, egy mérnököt mindenképpen vigyünk magunkkal utántöltés céljából.



Hasonló, de valamivel távolabbra is bevethető fegyver a Minigun, amely rövid felpörgése után csak úgy ontja magából a golyókat, és még csak nem is kell egy helyben maradnunk hozzá.

Duke Nukemes időket idézi a falra szerelhető lézer, mely vékony, színes sugarat lövell a másik falig, és minden ellenséges áthaladót komolyan sebez, amíg szét nem lövik. A Cyborghoz hasonlóan a tüzér is rendelkezik Shrapnel gránáttal.

MARINE - HARCOS

Azt hiszem, ő az, akinek szerepét nem kell külön bemutatnom. Erős fegyverarzenáljában megtalálható a népszerű rocket launcher, mely igen kellemes újításon ment keresztül: alternatív tüzelés esetén rögzíteni tudjuk a célpontot („homing"), így kilőtt rakétáink akár szép nagy kanyart téve is, de szinte mindig célba találnak. Nincsen rózsa tövis nélkül: amellett, hogy e mód használatához lövésenként öt cellára is szükségünk lesz, két rakétát fogyaszt, és csak fele annyit sebez, mint alaptüzelés esetén.

Távolra is nagyon jól használható fegyver a Hyperblaster, mely vékony energiasugarakat lövell ki méréskelt sebzéssel, de gyors utántöltéssel.

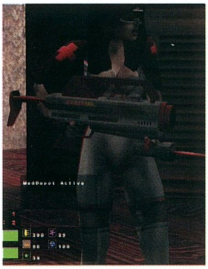
A védekezést könnyíthetjük meg pár Turret gránát

elszórásával, amelyek földet érésük után a levegőbe emelkednek, és onnan bombázzák három másodpercenként railgun lövedékekkel a közelbe merészkedőket.

A proximity aknákkal főleg a zászlónk közvetlen környezetét érdemes beborítanunk, mivel ugyan igen szépen sebeznek, ellenfelünk inkább csak figyelmetlenségből lép rájuk könnyű észrevehetőségük miatt.

NURSE – ORVOS

A gyógyítás és a fertőzés mestere. Medical Depot földre helyezése után minden sérült áldani fogja nevünket, miközben az ideiglenes „kórház” mellett állva visszatöltődik megfogyatkozott életerejük. Injekciók beadásával javíthatunk csapattársaink túlélési esélyein: a folyamatos gyógyulás, az erő, sebesség vagy a kitartás növelése roppant nagy előnyt jelent csapatagjainknak.



Nem harcos karakter, mégsem érdemes kikezdeni vele, ugyanis Dartgunjával fertőző tűt lövell be az ellenség bőre alá, mely után folyamatosan csökkenni fog annak életereje haláláig, vagy amíg az orvos meg nem gyógyítja.

Ugyanilyen hatást érhetünk el Plague gránátunkkal is, emellett az orvos a már ismert super shotgunnal és uzival is védekezhet esetleges támadói ellen.

RECON - FELDERÍTŐ

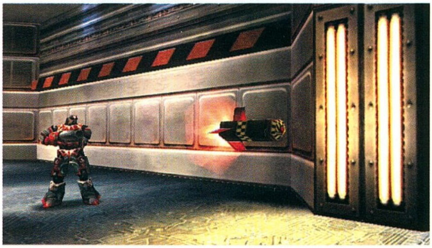
Az egyetlen karakter, akinek megkérdőjelezem létjogosultságát a Weapon Factoryban. Igaz, hogy nagyon gyorsmozgású, és képes repülni is (ami közben sebessége jelentősen lecsökken), de túlságosan sebezhető, és gyakorlatilag nincs egyetlen igazán hatásos fegyvere sem. Kémkedéshez inkább válasszuk az orvgyilkost.

A pisztoly, az uzi és a flash grenade mellett a goodyear gránát is a felderítő tulajdonát képezi (vajon miért ez a neve?), mely a sima földi gránát levegőben lebegő változata.

SNIPER – ORVLÖVÉSZ

Végül essék szó az egyik legerősebb, legnépszerűbb

karakterosztályról is. Mint az orvlövész feladatából sejthető, alapfegyvere a már jól ismert railgun, mely most másodlagos tüzelési móddal is bír: ezt használva újratöltési ideje harmadára, sebzése felére csökken. Az energiasugár helyett kis golyót lövő Sniper Rifle, azaz az orvlövészpuska ugyancsak korlátlan hatótávolságú fegyver. Használatakor járássebességünk jelentősen lecsökken, de brutális sebzés kárpótol ezért.



Mindkét fegyver fejlövés esetén azonnali halált okoz, ellenségünk lábát eltalálva pedig felére csökken annak sebessége egészen addig, amíg az orvos meg nem gyógyítja sebesülését.

Az engineer alarmjával kombinálva nagyon jó hasznát vehetjük a Pipebombnak is. Ez olyan földre helyezhető bomba, amelyik kizárólag a mi külön utasításunkra aktiválódik („detpipes”).

Egyszerre hatot élesíthetünk, melyek mindegyike egyetlen gombnyomásra azonnal robban, s ha jól számítottunk, akkor pont az ellenség lába alatt.

Greg5

Mind tökéletes.

A világ legnagyobb monitorgyártójaként a Samsung Electronics arra törekszik, hogy az innovatív megoldásokra épülő termékek alkalmazása természetes igény lehessen. A számítógép-monitorok evolúciójában a sík képernyő-felület a precizitás megteremtője. A Samsung fejlesztéseinek középpontjában a végfelhasználó áll, ezért kibővítettük a síkképcsöves termékválasztékunkat. A legkorszerűbb technológia mostantól mindenki számára elérhető.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.hu

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

SWAT 3

Szasz Mocsy!

Lenne egy kérdésem a SWAT3-mal kapcsolatban. Az gondom, hogy elmegyek bevetésre mondjuk egy házba, ahol az a feladat, hogy mentsd meg az egész családot. Megtisztítottam az egész terepet. Nyugisan közlekedhettem a házban, és elkezdtem a mission completed című szöveget nyomogatni. A briefben nem volt semmi különös (zöld betűvel nem irkált semmit), erre meg felajánlja a debriefet vagy valami ilyesmit, és akkor befejezhetem a játékot, persze nem dicsérnek meg, és elvesztem:(Hogy a fenébe lehet az ártatlan szemlélőket kiszabadítani??? Pl.: a papok letérdeltek és ott rinyáltak nekem, de nem igazán akartak elmoccanni. Tudom, hogy tudod a megoldást, ezért kérlek, minél hamarabb válaszolj.

Kössz Martino.

Valószínűleg az lesz a baj, hogy nem bilincseled meg a bent lévőket. Az ítélkezés nem a Te feladatod, mindenkit szépen bilincselj meg, s jelentsd 10-Davidnek, hogy küldjenek valakit a biztosított személyért. Legyen az túsz, civil, vagy akár terrorista. Ezt a 4-es menü (report) evacuate parancsával teheted meg. A jó szakaszparancsnoknak mindent jelentenie kell, ne feledd!

Chris

BALDUR'S GATE

Helló Lily!

Tudom, hogy sok gondod (meg leveled) van, stb. Nekem mégis lenne egy kérdésem:

Azt is tudom, hogy szereted a Baldur's Gate-et, és hogy a PC GURU-ba (amelyik a legjobb újság a Föld..., ööö... akarom mondani az Univerzumban!) írtál is leírást róla. Nos, mivel én csak most kaptam meg, valamitől a karakterem (nem harc közben) lelassult, azaz slow-t kapott, és nem tudom, hogy hogyan kell visszatenni őt a rendes kerékvágásba! Varázslattal, gyógyitallal stb.

Kérlek, segíts!

Nem terhelted kissé túl a karakteredet? Akkor szokott lelassulni, ha túl sok páncélt raksz fel a gyenge karakterekre. Nézd meg a hátizsák mellett található számot. Amennyiben ez sárga, akkor a karakter lelassul, piros szín esetén pedig meg sem mozdul. Add át a felszereléseid egy részét a harcosoknak.

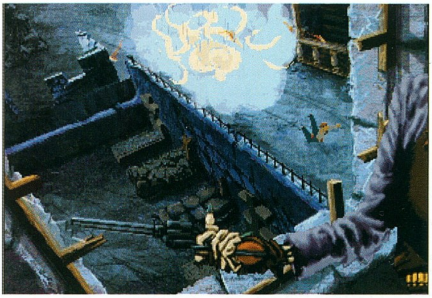
Mocsy

ALONE IN THE DARK 3

Help me! Az újság király.

Alone 3... bankos jelenet: nem tudok mit csinálni, a széf nem veszi be a kódot, a bankos lelő.

Javítsd meg a filmvágógépet stop, tartsd a fény felé a kottát stop, az azon lévő kóddal nyisd ki a széfet stop, a kód állandóan változik stop.



GRAND PRIX 3

Kis segítség a Force Feedbackes kormány-tulajdonosoknak.

Hogy valamit építő jelleggel is hozzászóljak, most a MS-FF kormányt használók (nem USB-s) figyeljenek! Sajnos a GP3 programban akárhogy állítod be, elhúz balra, pontosabban: rásegít a bal kanyarokra. A megoldás nagyon egyszerű! A regedit program segítségével ki kell törölni a következő sort a registryből: {e84cd1c6-81fa-11d0-94ab-0080c74c7e95} (ez a „Raw Force" effect). Ettől a kormányzás megjavul, sőt, a „frame rate" is jobb lesz! Figyelem! Mivel nem tudom, hogy ez a beállítás más programokra milyen hatással van, mindenki mentse előtte a registryjét!!!

Köszönet érte Gingercatnek Cambridge-ből!

(forrás: High Gear (www.simracingnews.com) fórum)

INDIANA JONES

Sziasztok!

Azt szeretném megtudni, hogy a februári PC GURU-ban levő Indiana Jones and the Infernal Machine végigjátszása mikor kerül a honlapra, mert az újságban ott szerepelt, hogy lesz folytatás, de az utána lévő számokban nem volt.

Üdv: Tom

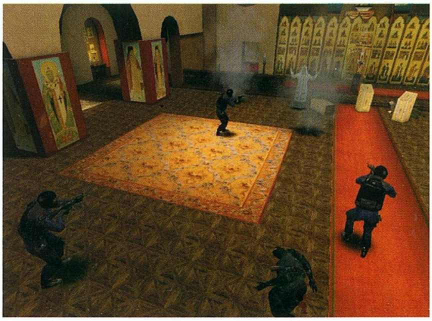
A végigjátszás második része a következő szám CD-jére került fel.

Mocsy

FALLOUT 2

Hello MOCSY and all other Fallout 1-2 fans!

Véletlenül rájöttem, hogy kell átírni a karaktereket... Az elsődleges tulajdonságok 1



kivételével mind 10-esek... A skillekhez ne babráljatok... A file-t a Fallout\data könyvtárba kell berakni! (Kiraly2.gcd)

Szücsi&Czazsi

SHADOW MAN

Ne haragudj Mocsy, de kénytelen vagyok megint zaklatni téged a Shadow Man miatt, mert kegyetlenül elakadtam.

Első kérdésem, hogy egyszer voltam az „engineer's block"-ban, ahol azok a nagy dugattyúszerűségek vannak, megtaláltam a kezelőszobát, és ott maximálisra állítottam mind a három „csőben" (jobb szót nem tudok rá) a folyadékot, de csak egy dugattyú állt le, így nem tudok átjutni, találtam egy könyvet (Jack's journal), ahol leírják, hogy kell beállítani a csöveket, de hiába próbálkozom, a csöveket már nem lehet módosítani. Az elhagyatott házban miután az az infantilis sorozatgyilkos meglógott előlem, nem tudok feljutni az emeletekre, kérlek, segíts.

Előre is köszi

A kezelőszoba csak egy dugattyút állít le. Az utolsó három leállításához meg kell keresned a másik három kezelőszobát. Az infantilis gyilkos elkapásához be kell indítanod a liftet. A házban találod meg a főkapcsolót, amely beindítja a generátorokat.

Mocsy

PRISONER OF ICE

Hello Mocsy!

Most vettem elő a Prisoner of Ice-ot, s nagyon megtetszett. Kemény fél óra alatt meguntam, hogy nem tudom elhagyni a tengeralattjárót, mert egy mentőmellényt kell felszednem, hogy valamilyen torpedóban elhagyjam a hajót! Segíts, hol keressem? Ja, és azt a bunkó f***fej technikust nem lehet a baltával valahogy fejbe csűrni? Előre is kösz!

A mentőmellényt a betegszobában találod meg az ágy alatt. A technikust nem lehet bántani.

Mocsy

ICEWIND DALE

Hi,

Na, megjöttem Dorn's Deepbe, és van itt egy nagy kör alapú szoba, amiben van három szobor... Bárhova lépek befele, iszonyat varázslatokat kapok:)) Az előző szobában pedig körben, a falakban szobrok. Egynek a balta lefele van a kezében, és azt írja, hogy valami varázslattal van lezárva. Nem vágom, mi van abban a benti szobában, de biztos van valami kis okosság, ami jó lenne... plz valami kis help... az is jó lenne, ha van egy címed, leírás, vagy ilyesmi...

thx, zaki

A rejtély kulcsa a nagy asztal. Figyeld meg az asztal körgyűrűin a dekorációkat. Most menj vissza a nagyterembe, s keresd meg azt a jelet, amelyiket az asztal külső körgyűrűjén láttál. Lépj rá, s ha jól választottál, akkor deaktiváltad a csapda első részét. Ezután már nyugodtan sétálhatsz a gyűrű külső részén.

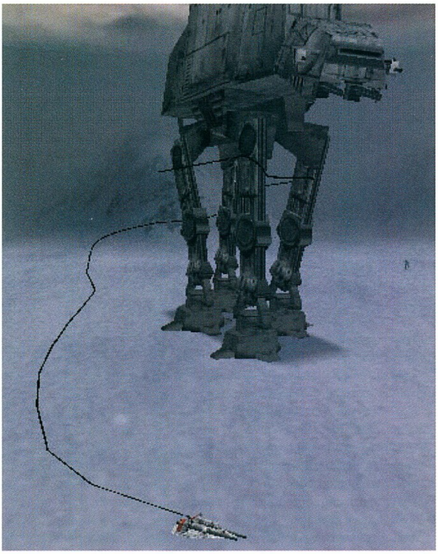
Teljes végigjátszást az előző PC Guruban találsz, ott külön ki is emeltem, hogy kell hatástalanítani a törp csapdát.

Mocsy

DIABLO 2

Hello Mocsy!

„Csak" azért írok, mert nemrég megvettem a Diablo 2-t. Nagy nehezen felinstallálom (hát ugye nehéz 650 MB-nak helyet szorítani egy 4,3-as vinyón), elindítom, tök jó intró, minden. Kiválasztom a karaktert, majd a játékképernyőn úgy fél perces barangolás után egyszerűen lefagy! Volt, amikor már egyből, ahogy betöltötte a pályát. Erre hatalmas káromkodás, majd egy ALT-TAB után látom, hogy küldött egy kis felkiáltójeles üzenetet, hogy valamit nem volt képes elindítani, mellette meg egy halom mindenféle betű meg szám. Nem tudom pontosan, mi volt az üzenet, mert 30-adszorra már nem írta ki, és eddigre jutott eszembe, hogy emilt írjak. Na mindegy, a lényeg, hogy jó lenne, ha tudnál segíteni, hogy mit lehetne tenni ez ügyben. Segítségképpen a gépem konfigja: AMD K6-2 3DNow! 400 MHz-es proci; S3 Savage 4 videokártya; 64 MB SDRAM; 4,3-as vinyó; SB Pro hangkártya. Egyébként letöltöttem a legfrissebb drivert a Savage-emhez a , installáltam Windows '98-at is, és megnéztem a DirectX-et is. Fogalmam sincs, mi a baj. Előre is kösz. Egyébként az újság tényleg a legjobb a piacon. PC-Guru Rulez Forever!!



U. i.: A választ (már ha van) az emil címre kéretik küldeni.

Nagyon kösz: T-Bone

Sajnos nem tudok segíteni ez ügyben, nálunk a Diablo 2 tökéletesen futott minden gépen. Leginkább a videokártyádra gyanakszom, szerintem az kavarhat be. Mindenesetre közreadom a leveled, hátha akad olyan olvasó, aki tud neked segíteni.

Mocsy

ROGUE SQUADRON

Szia Mocsy

Ne haragudj, hogy szaporítom a gondjaidat, de sajnos tanácstalan vagyok. Elakadtam a Rogue Squadron negyedik pályáján. Már sokszor végigvittem, de a végén sohasem sikerült legyőzni azt a gonosz lépegetőt. Lehet, hogy nem is lehet megsemmisíteni? Már mindent megpróbáltam, de a végén csak a Mission Failedet kapom érem helyett.

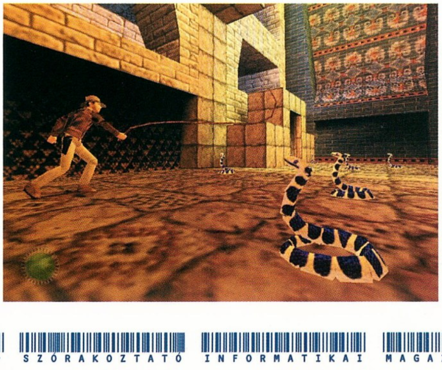
Kérlek, segíts!!!

Előre is köszönöm

Kovács Mihály

Az AT-AT walkert a legkönnyebben a szigonyágyú drótkötelével tudod legyőzni. Emlékszel még a Birodalom visszavágra? Ott a lázadók úgy fékezték meg a támadó lépegetőket, hogy kötelet lőttek a lábukra, s néhányszor körberepülték őket. Neked is ezt kell tenned. Repülj közel a lépegető lábához, majd oldd ki a másodlagos fegyvert. A kameranézet váltása után repüld körbe a lépegetőt háromszor. Amennyiben a kötél elszakadna, kezdd elölről. Nehéz, de nem lehetetlen.

Mocsy



MŰHELYTITKOK

Szakítva eddigi hagyományainkkal ezúttal a játékfejlesztésnek nem egy konkrét területét vizsgáljuk meg, hanem a kérdést az emberi oldalról közelítve a grafikusok munkáját vizsgáljuk. A következő interjú Forrai Gáborral (aka Nexus, még régebben Nexus 6) a Philos Laboratories csapatából akár bemutatkozásnak is megfelelne.

Hogyan kezdődött ez a játékfejlesztés dolog, és egyáltalán hogyan kerültél kapcsolatba a számítógéppel?

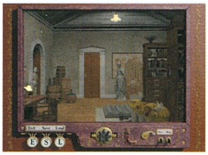
1982-83 tájékán kerültem először közelebbi kapcsolatba számítógéppel, mely természetesen a ZX-81-esek táborába tartozott. Már itt kiütközött a grafikusi vénám, hiszen az első saját készítésű BASIC programommal primitív (a hardvernek megfelelő szintű) rajzokat lehetett készíteni. A következő években egészen 1989-ig hobby szinten számítógépeztem, játszottam, ahogy azt mindenki teszi általában. Mindenben próbára tettem magam, elkezdtem programozni, zenét írni, de igazán a számítógépes grafika érdekelt. Ennek ellenére már az első pillanattól kezdve érdekelt a játékok háttere, hogy mi miként is működik, azonban szinte semmiféle közöm nem volt a játékfejlesztéshez. Ez az alapfeltétele szerintem a fejlesztői munkának, a fejlesztői oldal megismerése elképzelhetetlen anélkül, hogy a játék működése érdekelje az alanyt. Amikor 1989-ben megvettem az első Amiga 500-asomat, már kialakult az érdeklődési területem, hiszen az utóbbi években C64-en már grafikusi „munkát" végeztem scene közeli szinten. A C64-es és az Amiga időszak nagy része aktív tanulással és szórakozással telt, ezt a rendkívül hasznos időszakot mindenkinek tudom ajánlani. A későbbi, komoly munkák szempontjából rendkívül fontos, hogy az embernek kialakuljon és elmélyüljön a megfelelő ízlése és elképzelése a dolgokkal kapcsolatban. A régi időszakban a scene demók és egyéb alkotások szemrevételezése, illetve később Amigán az egyik legrégebbi csoportban (23 Celsius Crew) ezek gyártása is erre kifejezetten alkalmas volt. A csendes, szemlélődő állapot mindenképpen szükséges a profi alkotáshoz, ahhoz, hogy a későbbiekben el lehessen választani egymástól az értékes és érdektelen dolgokat. Ez egyébként a mai napig működik, bármit látok a világban, ami sikeres, összevetem a saját elképzeléseimmel. A szakmának egyébként pontosan ez a nagy hibája ma, tele van olyan emberekkel, akik kívülről jöttek, a játékkészítést egyfajta termelő tevékenységnek tartják. Összegyúrnak egy halom bitet, és a másik oldalon futószalagszerűen kijön egy játék. Ezekből az emberekből hiányzik az a fajta indíttatás, hogy a számítógépet, mint egyfajta médiumot használva megvalósítsák önmagukat a számítógépes játékok készítése közben, pusztán pénzkereseti célnak tekintik a munkát. Sok olyan játék jelenik meg, melyből kisüt, hogy merev határok között készült. Az utóbbi időszak legjobb példája a Diablo 2, szinte látszik, hogy a tervben annyi volt meghatározva, hogy pontosan háromszor annyi monstert, kalandot és egyebeket kell belepréselni a játékba, hogy pontosan háromszor annyi pénzt vehessenek ki belőle, mint az első részből, a többit pedig a marketinggépezet majd elintézi. Ettől a játék kifejezetten izzadságszagúvá válik, látszik, hogy a készítők erőlködtek.

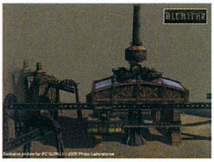
Mi volt az első komolyabb project, amelyen dolgoztál?

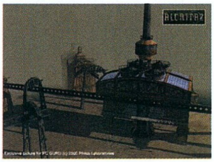
1991-ben, már nagyon viszketett a fenekünk, ennek köszönhetően vágtunk bele a S.U.B. (Selected Underwater Beatles) fejlesztésébe Amigára. Ez volt egyébként az első magyar fejlesztésű játékprogram, mely kikerült a világpiacra, méghozzá sikerrel. (A néhai Novotrade akkor már profinak nevezhető szinten dolgozott.) A mai körülményekhez képest egyébként meglepően könnyedén ment minden, a kiadó cég szinte pillanatok alatt ráharapott a fejlesztésre. 2D grafikusként és tervezőként működtem közre a játékban. Ekkor még természetesen szó sem volt ray-tracingről és egyebekről, szigorúan pixelgrafikusi munkák voltak kiegészítve némi karakteranimációval, melyek a Disney Studióban készültek. Az első program készítése rengeteg tanulsággal szolgált mind szakmai, mind csapatszinten. A soha el nem készült PC-s verzió lehet, hogy más irányba terelte volna a jövőnket, mindenesetre az akkor még jó nevű Thalamussal kötött szerződés megtanított a menedzsment fontosságára, a kiadó huncutságaira, no meg arra, hogy az üzletben nincs barátság. A csapat szét volt szórva az országban, és a program munka mellett készült el, így akár csodának is felfoghatjuk, hogy az Amiga verzió létrejött. Érdekesség volt az is, hogy a S.U.B. project managere az Imperiumos csapatot irányító Fehér Gábor volt. A majdnem párhuzamosan futó Reunion fejlesztése és a PC-s verzió sikere volt egyébként az első figyelmeztető pofon, hogy más platformokkal is muszáj foglalkozni. Az ezt követő időszakban nem tudtunk továbblépni a garázsfejlesztésen, készült még egy-két játékterv, volt olyan, amelyre még szerződésünk is volt, sőt, olyan is, amelyiket 95%-os készültségi szinten hagytunk abba, azonban a befejezésig egy sem jutott el. Ennek főleg financiális és infrastrukturális okai voltak. Ezt a mai netközpontú világban már nehéz elképzelni, de akkoriban egy-egy levélváltás is hetekig húzódhatott, szerencsétlen esetben tovább.

Hogyan alakultak tovább az események?

A kényszerű platformváltás az Amiga haldoklása miatt '93-'94 körül természetesen bekövetkezett, azonban a játékfejlesztési vonal PC-re kissé háttérbe húzódott. Igazából fogalmunk sem volt, hogy a garázsfejlesztői státusból hogyan lehetne továbblépni, főleg az anyagi helyzet tekintetében. Némi agyelszívás is történt, hiszen a S.U.B. alkotói magból az akkor induló Humansoft több embert elszipkázott. Részemről a - természetesen számítógéppel elkövetett - pénzkereset felé fordultam. Húzós időszak







következett, mikor a szakmai tudásunkat megpróbáltuk értékesíteni a magyar piacon reklámgrafikusként és sok egyéb más szerepben tündökölve. Több szervezeti formában is foglalkoztunk a pénzkeresettel, de természetesen a főszereplő minden esetben a grafika és a tervezés volt. A játékfejlesztés ebben az időben teljesen a háttérbe szorult. Az új feladatok és munkakörök természetesen csak részben jelentettek újat. A grafikusok mindig is abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy a tudásuk nagy részét át tudják ültetni egyik munkából a másikba, akár platformváltással együtt. A mai napig használok olyan fogásokat, melyeket 10 évvel ezelőtt tanultam.

Hogyan jött be a 3D a képbe?

1994-ben kezdtem el komolyabban foglalkozni 3D-s programokkal, úgy gondoltam, hogy ez az irányvonal megfelel mind a szakmai és pénzkereseti, mind a játékfejlesztési céloknak. Egy grafikai stúdióban voltam pár évig, de mindamellett természetesen nem mondtam le a játékok fejlesztésről. Látható volt, hogy a klasszikus manufakturális eszközökkel (pl. pixelezve) az egyre nagyobb volumenű feladatok nem lesznek megoldhatók. A 3D kiváló lehetőséget kínált a grafikai tervezés „iparosítására", és ebben láttam a fejlődés irányát a játékfejlesztés területén. Profi céget építettünk siliconokkal és méregdrága szoftverekkel, palettánk a tv reklámoktól, az ipari alkalmazásoktól, a multimédia bemutatóktól a videoklipekig és a különleges effektek kivitelezéséig terjedt. 1996-ban mi készítettük az első teljesen renderelt videoklipet, amely akkoriban igazi kuriózum volt. (6500 frame 486 DX-eken leszámoltatva. A csúcsgép egy 100 MHz-es Pentium volt.) A 3D-s irányvonal szinte egyenes következménye egy újabb játék :) Ez volt az 1997-ben elkezdett A.G.O.N. project. A Private Moon Interactive mostoha sorsú hamupipőkéjének grafikai kivitelezésére meghirdetett pályázatot nyertük meg. Sajnos, mire mi bekerültünk, az anyagi finanszírozó lelépett, így kényszerből úgy döntöttünk, hogy megfinanszírozzuk a játékot a demo elkészültéig. A projectben rém húzós munkával három hónap alatt a kapott szedett-vedett tákolmányból (se normális forgatókönyv, se pályatervek, csak megalomán elképzelések egy rakáson...)játszható demót készítettünk, ami úgy gondolom, hogy egy full-renderelt, filmes (forgatott) betétekkel tarkított kalandjáték esetében igen nagy eredmény. A készülő játék nagyjából 5 hónapot ért meg, a '98-as E3-on bemutatkozott, ám a hiányos marketinganalízis miatt (amely nem jött rá, hogy a stílus kihalóban van) az értékesítés meghiúsult, szóval ez a projekt ismét gazdagította tapasztalatainkat a fejlesztés anomáliáiról, és jelentősen megcsapolta anyagi forrásainkat. Itt volt az a pont, mikor ismét megerősödött bennünk annak a tudata, hogy a jó értelemben vett amatőrizmusnak befellegzett, az ipari termelés korszaka kezdődött el a számítógépes játékok területén, a vakon lobogókat lengetőknek csak az adósok börtöne és a savanyú szőlő marad vigaszdíjként.

És mostanában?

1999 kora nyarán, grafikai stúdiónk anyagi és erkölcsi csődje után csatlakoztunk a Philos Laboratories csapatához. Vámosi Zsoltot pont a '98-as E3-on, Atlantában ismertem meg. Innentől már egyenes út vezetett a Theocracyban történt közreműködés után az Alcatraz fejlesztéséig, de ez már egy másik történet. Mellette saját tervek és ötletek foglalkoztatnak, erőteljes elképzeléseim vannak a web (mint új média) kreatív felhasználására, de ez maradjon egyelőre az én titkom. És persze végül, de nem utolsósorban nem feledkezhetünk meg a PC Gururól sem, amelynek layout tervezését immár lassan két éve csináljuk.

Ha kérdésed van, interjúnk alanyát eléred a **nexus@philoslabs.com** email címen.

Bear™

Raytracing rovatunk újra folytatódik... Először is elnézést kell, hogy kérjek, mivel az előző CD-re nem a megfelelő cikk került (ez a hátránya annak, ha az ember mindig az utolsó pillanatra hagyja a munkát :) Viszont a mostanira így két cikk is kerül: az első bemutatja a 3D-s grafikához szükséges vektorgeometriát, míg a második az elsőre alapozva ismerteti a mátrixalgebra alapjait. A következő hónapban ismét matekozunk, de akinek sikerült felfognia mind a két cikket, annak az már csak könnyed olvasnivaló lesz! Írjatok ezután is (főleg, hogy a mostani téma elég bonyolult...) a guru@philoslabs.com címre.

Fary

HELYHIÁNY MIATT

EA SPORTS RUGBY 2001

Szeptember elején a Margit-szigeti Atlétikai Sportcentrumban hét ország részvételével amolyan rögbi bemutató, kedvcsináló tornát rendeztek, méghozzá a sportág nagyhatalmainak részvételével: itt volt Ausztrália, Új-Zéland, Wales, valamint Franciaország csapata. Ha láttad a legjobbakat, amint össze-vissza zúzzák egymást a gyepen, kiverik egymás szemét, fogát, bizonyára az volt az első gondolatod: jó volna kipróbálni magad ebben a játékban. Na most itt a nagy lehetőség, hogy ezt megtedd, ráadásul ez esetben nem is kell elagyabugyáltatnod magad. Megjelent ugyanis az EA Sports gondozásában a Rugby 2001, amelynek segítségével otthon érezheted keménylegénynek magad.

Már megszokhattuk az Electronic Arts játékoktól, hogy mindig magasra teszik a mércét, mennyire odafigyelnek a legapróbb részletekre is. Ez esetben is ez a helyzet; a program elindításától kezdve minden a helyén van: az intró mutatós, szép, a kezelőfelület átlátható, könnyedén bekonfigurálhatod, amit csak akarsz. Aztán amikor kivonulnak a csapatok a pályára, a harci kedv tényleg elönti az embert: ez azért is így van, mert korántsem kell túl sokat bíbelődni a szabályok megtanulásával; itt majdhogynem mindent szabad, s ha mégsem, akkor meg szól a bíró. A grafika látványos – általában a kamera megtalálja azokat a távolságokat, ahonnét a pályán zajló események a legtökéletesebben szemmel követhetők, s a mozgások még inkább. Egy-egy keményebb ütközés után a monitor előtt ülve magamon érzetem a „harcosom" fájdalmát. Amikor testek feszülnek egymásnak, amikor a fiúk a labdával sprintelnek, szinte érezni a feszültséget rajtuk. S ami még nagyon megfogott: némely játékos feje – miként az a valóságban is rendszeresen előfordul – be van kötve, akár a háborús sérülteké.

Természetesen módunkban áll gyakorolni, többféle kupában indulni, de ha valakinek ez is kevés volna, akkor sincs gond: akár a világbajnoki címért is harcba szállhatunk.

Bevallom, eleddig e sportág enyhén szólva sem volt a kedvencem, ám mostantól már nem fogom elkapcsolni a tévét, ha valamelyik csatornán egy jó kis közvetítést sugároznak majd; akik pedig ez ideig is rajongtak a rögbiért, azoknak a Rugby 2001egyenesen kincs.

De lehet, hogy másoknak is...

MADDEN 2001

John Madden nevével fémjelezve – enyhe túlzással élve – emberemlékezet óta, évről évre megjelenik a legújabb, továbbfejlesztett, szebb, jobb és aktualizált NFL-, azaz National Football League-játék. Az EA Sports amerikai futball feldolgozása hagyományosan középkategóriás program az eladási statisztikák alapján, ami nem azért van, mert rossz, hanem mert a sportág Európától idegen szabályai miatt ezen a kontinensen kevésbé népszerű.

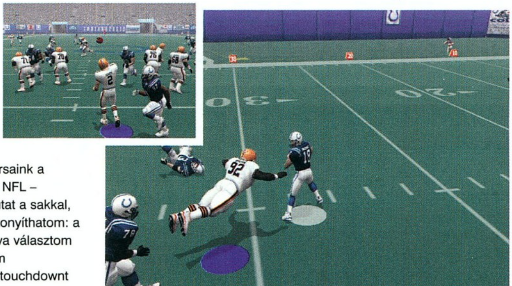
Pedig az a játék, amelyben mind a fizikumnak, mind az észnek hasonlóan fontos szerepe van, nem lehet olyan unalmas. Érdemes hát leülni, és kipróbálni a sportág szimulációját, mert ha ráérzünk az ízére, hosszú órákra kellemes szórakozást nyújt.

Noha a grafikától nem esik le az ember álla, a motion captured technikával készített mozgások „nagyon ott vannak". Mindazonáltal a tengerentúli futballban nem csupán a látványon van a hangsúly: a taktikai húzások legalább annyira káprázatos lehetnek, mint a kemény szerelések. Ezért a számítógép esetében sem mindenekfelett álló az, hogy jól nézzen ki: a jól kezelhetőség és hogy csapattársaink a taktikának megfelelően helyezkedjenek előrébbvaló. Az NFL – megítélésem szerint – majdhogynem rokon szálakat mutat a sakkal, olyannyira fontos a megfelelő stratégia kiválasztása. Bizonyíthatom: a játék e része közelít a tökéleteshez. Ha például kapkodva választom meg a védekezési típusomat, nem ügyelek az ellenfelem ellenlépésére, hamar azon kapom magam, hogy a gép touchdownt ér el. Jó passzt kivitelezni szintén nagyon nehéz. (De hát nem az a jó, amikor szenvedni kell a sikerért?)

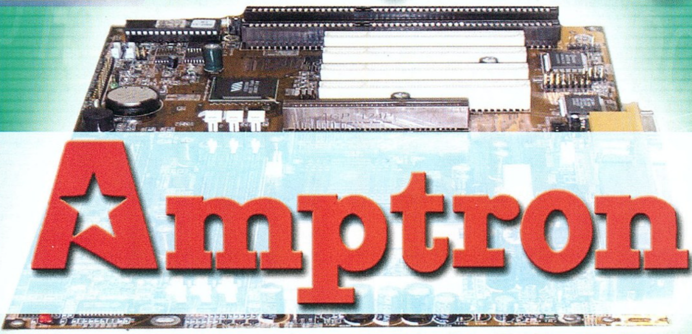
Az EA kapcsán közhelyessé koptatott megjegyzések következnek: (aránylag) szép grafika, tökéletes játszhatóság, részletesen kidolgozott menürendszer, fantasztikusan gazdag adatbázis, jópofa animációk jellemzik a Madden 2001-et.

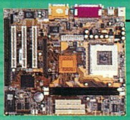
A Madden a rögbihez képest jóval komolyabb, a szürkeállományt is jelentősen, az időnket meg abszolúte igénybe vevő játék, épp ezért azt tanácsolom: amennyiben unjátok az Euro 2000-et, vagy nem tudtok mit csinálni addig, míg az NHL legújabb része megérkezik, nyugodtan játsszatok vele.

Rob



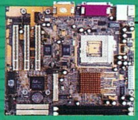
Vannak dolgok, amikhez könnyen hozzászokik az ember..



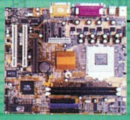


PIII-3768BX - Micro ATX [66, 100, 133 MHz]
támogatja az Intel PIII FC-PGA (Coppermine)
& Celeron PPGA CPU-t
integrált 3D hangkártya , 2 DIMM, HW monitor

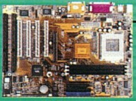
PII-3748LMT - Slot 1/Socket-370 100MHZ
integrált UMA AGP video, 3D hangkártya,
LAN, HSP v.90 Modem, Twin CPU
opció,AT/ATX power.



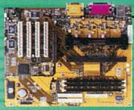
PIII-3754LM - Micro-ATX Socket-370 133 Mhz
integrált UMA AGP video, PCI 3D hangkártya,
10BaseT/100BaseTX LAN, HSP v.90 modem.



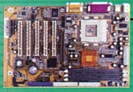
K7-805L - Micro-ATX, VIA KT133 chipset
AMD Duron/Athlon CPU támogatás, 4XAGP,
AMR slot, integrált 10/100BaseT LAN, 3D
hangkártya



P6BAP-A+ - ATX Socket370 133/100/66MHz
integrált PCI 3D hangkártya, HSP v.90 Modem



K7-800LMR - ATX 200MHz
integrált PCI 3D hangkártya, 10/100BaseT
LAN, HSP v.90 modem



PIII-3SLAV - ATX, Intel 815 chipset
133/100/66 MHz CPU bus
integrált 2D/3D video, 3D hangkártya,

HB Computer Kft (*Fekete Edina*) 1135. BP.,Reitter Ferenc u. 28/a [hbpower@matavnet.hu] Tel:06-1-2390590 **TZ Team Kft** (*Takács Andrea*) 1161. BP., Rákóczi u. 48 [tz@tzteam.hu] Tel:06-1-4064444 **LAKE 1000 Kft** (*Molnár Bence*) 1103. BP., Dömsödi u. 1/B [bence@izi.hu] Tel:06-1-4318730 **Pyton Kft** 1214. BP., Nap u. 8 [ready@alarmix.net] Tel:06-30-9382263 **PC-partner** 1144. BP., Limanova tér 25 [computrans2020@matavnet.hu] Tel:06-1-3633738,06-1-4690404 **Procomp** Zalaegerszeg, Boszorki u. 3 [procomp@matavnet.hu] Tel:06-92-311373 **Press Computer plussz Kft** (*Czeffer István*) 1115. BP.,Somogyi u. 19 [presscom@matavnet.hu] Tel:06-1-2063753

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Az enter lenyomására megjelenő chat boxba lehet beírni a cheat kódokat:

ROCK ON 1000 kő
LUMBERJACK 1000 fa
ROBIN HOOD 1000 arany
CHEESE STEAK JIMMY'S 1000 kaja
MARCO teljes térkép
POLO árnyék eltüntetése
AEGIS gyors építkezés
NATURAL WONDERS természet kontrollja
RESIGN pálya elvesztése
WIMPYWIMPYWIMPY önmagad elpusztítása
I LOVE THE MONKEY HEAD VDML-t kapsz
WOOF WOOF repülő kutyák
FURIOUS THE MONKEY BOY kicsi majmok
HOW DO YOU TURN THIS ON Cobra autót kapsz
TORPEDO# # számú ellenfél kinyírása
TO SMITHEREENS Saboteurt kapsz
BLACK DEATH összes ellenfél legyilkolása
I R WINNER győzelem

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR (DEMO)

Játék közben nyomjuk le az F10-et, majd írjuk be az alábbi kódok egyikét:

godgames isten mód
moreammo több lőszer
goldmode titkos üzenetek

STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

DEMO verzió

Az első pálya átugrása
A demo 2. pályájára úgy juthatunk az első kihagyásával, hogy a térképeket tartalmazó alkönyvtárban az M05_SiskoL1A.dsm és a M05_Sisko1B.dsm file neveket felcseréljük. A játékot ezután úgy kell elindítanunk, mintha az első pályára igyekeznénk, de valójában a másodikra fogunk belépni.

Cheat kódok

A TAB lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódot, mely engedélyezi a későbbi csalásokat:
set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true

A parancs karakterfüggő, ha Worf vagy Kyra a főhősünk, akkor az alábbi nyitó kulcsot használhatjuk:
ds9_worf
ds9_kyra
a ds9_sisko helyett.

A kódok

god isten mód
allammo összes lőszer
fly repülés mód
walk járás mód
ghost falon átjárás
killpawns összes ellenfél legyilkolása
invisible az ellenfelek nem látnak

DARK REIGN 2

A Dark Reign 2 indítófile-jának kell némi paramétert adnunk, hogy bárhova beléphessünk a játékban. A következő parancssoros kiegészítésre van szükségünk:
-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"
Példa: C:\Games\dreign2\dr2.exe -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"
A játék menü-képernyőjén kattintsunk rá a Tools gombra, majd a Loadra a következő menüből. Válasszuk ki a nekünk szimpatikus campaignt és küldetést. Ezután bármikor beléphetünk a Tools/Play Mission menüpontba, hogy játszhassunk a pályákon.

MAYDAY

A Num Lock bekapcsolása mellett a következő kódokat írhatjuk be a numerikus billentyűzeten:

333333 $250 000
777 $2 500 000
55555 teljes térkép
44444 küldetés vége

BOB

Pályakódok

START, TESSA, PILL, STONE, TRICK, ARROW, MANHOLE, NI, OHOH, BOOM, ELECTRIC, APPEAR, SKILL, HURRY, FIGURE, BZZZ, BOBO, ARROW, KABOM, HAPPER, WATCH, BOBBY, PACMAN, RANDY, FLOP, KNOWP, LAB, TREE, TESST, GAMER, HISCORE, BOMM, SPACE, WARNING, PRESENT, WHOEI, SOS, BOOGY, FUN, ROCKER, LEVEL, LUCKY, FINAL

KLINGON HONOR GUARD

A kódok beírásához a TAB-ot kell lenyomnunk.

allammo összes lőszer
behindview 1 külső nézet
behindview 0 normál nézet
flush rossz textúrák eltüntetése a falakról és a teremtményekről
fly repülő mód
ghost falon átjárás
god isten mód
hideactors összes ellenfél, fegyver és tárgy eltüntetése
showactors összes ellenfél, fegyver és tárgy megjelenítése
invisible0 láthatatlanság ki
invisible1 láthatatlanság be
killall <monster name> kiválasztott szörny megölése
killpawns összes szörny megölése
open <map name> térkép megnyitása
playersonly óra megállítása
slomo <number> játék sebességének állítása (1 a normál)
summon <item> fegyver, tárgy vagy ellenfél megidézése
suicide öngyilkosság
walk normál haladás

A ~ billentyűvel előhívható game konzolba írhatjuk be az alábbi kódokat:
summon klingons <tárgy>
ahol a tárgy a következő lehet:
Daktagh (weapon 1), Disruptorpistol (weapon 2), Disruptorrifle (weapon 3), Assaultdisruptor (weapon 4), Spinclaw (weapon 5), Grenadelauncher (weapon 6), Rocketlauncher (weapon 7), Sithhar (weapon 8), Particlecannon (weapon 9), Batleth (weapon 10), Cipherkey, Genetickey, Palmkey, Passcardkey, Retinalkey, Combatarmor, Combatgoggles, Communicator, Gagh, Tricorder, Vacsuit
A felhasználható pályanevek a játékban (OPEN parancs):
M02, M03, M04a, M04b, M05, M06a, M06b, M07, M08, M09a, M09b, M10, M11, M12, M13, M14, M15, M16, M17, M18a, M18b, M18c, M19, M20a, M20b, M20c

URBAN CHAOS

Az összes kód használatához előbb be kell lépnünk DEBUG módba. Nyomjuk le az F9-et, majd írjuk be az alábbi kódot: BANGUNSNOTGAMES.
Ez már eleve sérthetetlenséget okoz, és ez után gépelhetjük be szintén az F9 lenyomása után a következő kódokat:

BOO csomó robbanás
CRINKLES gyűrődés ki/be
DARCI Officer D'arci irányítása
ROPER Roper irányítása
FADE # a köd gyengülésének foka (#)
WORLD zene kiválasztása
AMBIENT # # # fény meghatározása (R,G,B)
WIN pálya megnyerése
LOSE pálya elvesztése
CCTV minden fluoreszkáló zöldben látszódik
TELW # a játék egyik fontos pontjára (#) való ugrás
TELS tájékozódási pont mentése
TELR vissza a tájékozódási ponthoz

Az alábbi érdekességeket a megfelelő billentyű lenyomásával érhetjük el:

Q a kocsik útját jelzi ki
W az eső hullámzik
E véletlenszerű kocsik
R robbanó hordó
I a gyalogosok közlekedési zónáját mutatja be
[ellenfél látóköre
] ellenfél látóköre
P ellenfél látása ki/be
; lassabb mozgás
' pause
> füst
/ láthatatlan debug
CTRL statisztika
G 10 lábnyit előrehaladsz
J koordináták kijelzése
L fényforrás létrehozása
F11 felhők ki/be
F12 fegyverek teremtése
F3 kilépés a játékból
Keypad 7 játékeffekt kiválasztása
Keypad 5 játékeffekt végrehajtása
Keypad 3 furcsa, narancsszínű köd

Pályaugrás

Nyomjuk meg játék közben az ESC – Enter – fel nyíl kombinációt, melynek hatására a save game menü jelenik meg. Mentsük el a játékot, és máris úgy fog kinézni, mintha teljesítettük volna az adott szintet.

Bear™

"Ahova mi megyünk, ott nincsenek utak..."

Az első teljesen magyar nyelvű terepjárószimulátor. **10 valóságos jármű** 25 választható motorral, a 67 lóerős dízeltől a 298 lóerős V8-as benzinesig. Teljes részletességgel kidolgozott **3D autóbelsők** és műszerfalak. Teljesen reális fizikai modell és motorikus fizika, valós műszaki paraméterekkel. Működő terepfelező, **kuplung**, differenciálművek és **differenciálzárak**. Paraméterezhető autók 5 választható gumitípussal, szabályozható futómű beállításokkal.

5 egyjátékos és 5 többjátékos üzemmód akár gépi ellenfelek ellen is. **60 trophy** 6 egyedülálló részletességgel kidolgozott tájon változatos időjárási körülmények között, különböző napszakokban. 30 egyedien kialakított többjátékos pálya. Minden pályán teljes mozgási szabadság, teljesen újszerű játékmenetekkel.

www.vie.co.uk www.clevers.com www.channel42.hu

HARDWARE HÍREK

BEJELENTETTÉK A VOODOO4 4500 PCI VERZIÓJÁT

A 3dfx végre bejelentette a VSA-100-ra épülő első egychipes kártyájátAthlon (Thunderbird. A 32 MB RAM-mal szerelt Voodoo4-et egyértelműen a Mac piacra

NUMBER OF COLORS

RESOLUTION	Aspect Ratio	256	65K	16.7M	Recomm. Monitor Size
640x480	4:3	60-160	60-160	60-160	14"+
800x600	4:3	60-160	60-160	60-160	
1024x768	4:3	60-120	60-120	60-120	17"+
1152x864	4:3	60-120	60-120	60-120	
1280x1024	5:4	60-100	60-100	60-100	21"+
1600x1024	16:10	60-85	60-85	60-85	
1600x1200	4:3	60-100	60-100	60-100	
1920x1080	16:9	60-85	60-85	60-85	24"+
1920x1200	16:10	60-85	60-85	60-85	
1920x1440	4:3	60-75	60-75	60-75	
2048x1536	4:3	60-75	60-75	60-75	

szánják, ahol szinte egyáltalán nincs konkurenciája – nem úgy, mint a PC-k terén. A kártya szeptemberben lesz kapható, 180 $-ért, ennyiért egy minimum kétszer gyorsabb, T&L-el szerelt, AGP-s Geforce2 MX-et vehetünk, és még marad is pénzünk például a tördelőt meghívni egy sörre.

Arról ellenben nincs hír, hogy a chip 0,18 mikronos lesz-e, ahogy azt itt-ott pletykálják a neten.

A MICRON PERELI A RAMBUST

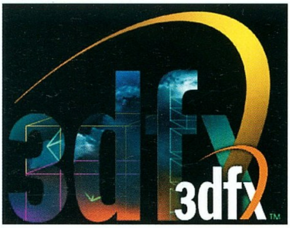
A minőségi memóriamoduljairól elhíresült amerikai Micron cég beperelte az ugyancsak híres, vagy inkább hírhedt memóriás céget, a Rambust – antitröszt jellegű keresettel. A Micron szerint a Rambus tisztességtelen eszközökkel, többek között nyomásgyakorlással kívánja a saját szája íze szerint alakítani a memóriachipek fejlesztésének és gyártásának világpiaci trendjeit.

Akármelyik fél is legyen a nyerő, újabb parázs gigaper kerekedhet ebből a konstellációból.

ÚJABB DÖFÉS A 3DFX-BE

Az NVIDIA beperelte a 3dfx-et szabadalmainak ötrendbeli bitorlásával vádolva a Voodoos céget. A bitorlás ténye állítólag már a Voodoo 3 kártyák chipjeivel is megvalósult, ellenben a tajvani cég csak most tesz ellenlépéseket.

A pártatlan kívülálló számára egyértelmű, hogy ismét az NVIDIA egyik újabb, a totalitárius gfx hatalom megszerzésére irányuló manőveréről van szó, melyet 'véletlenségből' éppen az egyik legkomolyabb – bár mostanában kétségtelenül gyengélkedő - riválisa ellen alkalmazott. Akármi is lesz ennek a mondvacsinált pernek a végkifejlete, abban teljesen biztosak vagyunk, hogy az ATi, vagy a Matrox ilyen ócska trükkökkel nem lesz lemosható a pályáról.



IJEDŐS BRIT FELHASZNÁLÓK

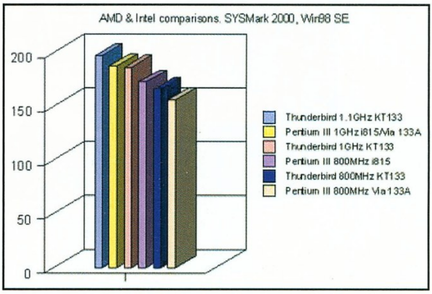
Az ICL nevű közvélemény-kutató cég felmérése szerint a brit átlagos számítógép-felhasználók 80 százaléka kevésbé tartja kiborítónak a partnerével való szakítást, mint a számítógépének a meghibásodását.

Ezen a The Register (hümm-hümm) által közölt adaton nagyon-nagyon meglepődtünk, és ha tényleg így van, ahogy írják, akkor elkönyvelhetjük: a hülye számítógépek tényleg jól elcseszték a mi kis csendes és szép világunkat...

GYORSULÓ VIHARMADÁR

Szeptember 3-án debütált hivatalosan az AMD új, sebességkirály processzora, az Athlon (Thunderbird) 1,1 GHz, Socket-A–ba illő tokozásban. A processzor feszültségigénye 1,75 Volt.

Ellentétben az Intel 1 és 1,13 GHz-es PIII processzoraival, az 1,1 GHz-es T-bird nem csak limitált mennyiségben fog a piacra kerülni – az AMD legalábbis ezt ígéri. A friss bejelentés okán kiskereskedelmi árak még nem



állnak rendelkezésünkre (amennyiben ez valakit érdekel, nagykereskedelmiek sem).

GAGYI PIII 1,13 GHZ

Az Intel most kedden hivatalosan visszahívta a nemrég nagy melldöngetéssel piacra dobott 1,13 GHz-es, x86 berkekben a leggyorsabbnak számító Pentium III processzorát, mivel jó pár teszt- és végleges példány instabilnak mutatkozott a fenti sebességen.

A hibára egyébiránt már korábban több neves, netes hardversite újságírói rámutattak, miután tesztelték ezt a terméket. Az Intel pedig csak csúszik egyre lejjebb azon a bizonyos lejtőn...

AGP 8X AZ INTELTŐL

A Santa Clara-i székhelyű cég az Intel Developer's Forumon jelentette be az általa életre hívott AGP grafikus busz-szabvány továbbfejlesztett változatát, az AGP 8x-at. Továbbra is 32 bites busz-szélesség, elméletileg 533 MHz-es órajel és közel 2,1 GB másodpercenkénti adatátviteli sebesség jellemzik az új terméket.

Talán nem meglepő, hogy elsőként az nVidia jelentette be az IDF-on, hogy következő generációs termékei már támogatni fogják az AGP 8x szabványt – a cég emberei viszont azt is megemlítették, hogy az új technológia teljes kihasználásához már duál-portos PC800 RDRAM-ra, vagy PC2100 DDR SDRAM-ra lesz szükség a grafikus kártyákon, hogy ne a memória-keresztmetszet váljon megint a fő visszahúzó faktorrá.

VILÁGELSŐ PCI-OS MX KÁRTYÁK

Világpremierként fogható fel, hogy az INNOVision Multimedia már e hét végétől szállítja ki a kereskedelmi csatornák felé PCI csatolósínbe illeszkedő, nVidia GeForce 2 MX grafikus chipsetet használó kártyáit 150 USA dollár körüli áron (a végső ár modellfüggő).

Háromféle verzió alkotja a palettát: az alapváltozat az Inno3D TGMP3200 32 MB memóriával, csak VGA kimenettel, a TGMP32TV-n nevéhez méltóan további egy TV-kimenet is található, illetve a TGMP32PV TwinView támogatással bír.

CYRIX III

Baljós csillagzat alatt

Különös hírek érkeztek a tajvani illetőségű Via Technologies tájáról a nemrégiben útjára bocsátott Cyrix III processzorral kapcsolatban, amelyek talán megmagyarázzák annak a vártnál lényegesen gyengébb teljesítményét. A pletykák szerint a Samuel kódnévre hallgató processzor órajele nem a technológiai lehetőségek behatárolt volta miatt nem emelkedett 600 MHz fölé, jóval inkább azért, mert a Via az AMD kérésére így kívánta elkerülni, hogy közvetlen vetélytársat támasszon annak low-end gyártmánya, a Duron ellenében, amelyhez ugyebár éppen a távol-keleti cég gyártja a lapkakészleteket. A Cyrix III architektúrájának az eredeti elképzelésektől igencsak elrugaszkodó utólagos kozmetikázása ráadásul nem

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, s küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2000/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐..

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/09

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, 1120 forintért!
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 1232 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 980 forintért
❑ példányban PC GURU Special I., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special II., 3 teljes játékkal, 1555 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐..

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztősége

1. Olvasod-e az interneten a PC Guru Online oldalait?
❑ Igen
❑ Nem
❑ Néha
❑ Nem tudtam hogy létezik

2. Tudod-e hogy a magazinunk CD mellékletén megtalálod a PGO kivonatolt változatát?
❑ Igen
❑ Nem

3. Amennyiben olvasod a PGO-t, milyen téma érdekelne részletesebben?
❑ Hírek
❑ Bemutatók
❑ Végigjátszások
❑ Hardver
❑ Más:
....
....
....

4. Milyen gyakran lenne lehetőséged arra, hogy megnézd honlapunkat?
❑ Naponta többször
❑ Naponta
❑ Ritkábban

5. Ha nincs internet elérésed, tervezed-e a közeljövőben, hogy valamilyen módon hozzáférj a világhálóhoz?
❑ Igen
❑ Nem

6. Ha már van lehetőséged internetezni akkor honnan teszed ezt?
❑ Otthon
❑ Iskolában
❑ Munkahelyen
❑ Egyéb:
....
....

7. Melyek a kedvenc magyar honlapjaid?
....
....
....
....
....
....
....
....

A válaszokat elküldheted e-mailban is: pgo@vogel.hu

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-ma jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap töltse ki nyomtatott nagybetűkke és küldje vissza postán vagy faxo (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

PC GURU

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt kérdőívet s küldd vissza a címünk **2000. december 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük

PC GURU szerkesztősé

merült ki az órajel degradálásában, ti. azt a másodlagos gyorsítótár és a lebegőpontos egység is igencsak megsínylette: előbbi mennyisége a tervezett 128-256 KB-ról 0-ra, utóbbi működési frekvenciája pedig a felére zuhant. Mindez annál is inkább sajnálatos, mert a Samuel CPU-ja már most eléri a hasonló
órajelű Celeron központi egységének teljesítményét: ha mindehhez még kétszer gyorsabb FPU és teljes sebességű on-die cache is társulna, az Intel low-end processzorára bizony nem csak az AMD Duron felől leselkedne veszély...
Mindenesetre nem utolsósorban a kritikák hatására a Via a Samuel 2 jövő év elejei megjelenése kapcsán ígéretet tett a hiányosságok kiküszöbölésére.

S3-VIA VÉGLEGES MEGÁLLAPODÁS

Az S3 grafikus lapkákkal szerelt kártyák tulajdonosai fellélegezhetnek: az előzetes hírekkel (miszerint az S3 bezárja grafikus chip részlegét, és megszünteti a gyártói támogatást) ellentétben jelen pillanatban nemcsak a meglévő termékekhez szükséges meghajtóprogramok, hanem a jövőbeni termékek fejlesztése is biztosítottnak látszik. A háttér: többszöri halasztás után az S3 és az általa birtokolt technológiák irányában mindig is megkülönböztetett figyelmet tanúsító VIA Technologies új vállalat létrehozásról állapodott meg, amelynek megalakulását az ügyletet ez ideig igencsak akadályozó tajvani kormányzat is jóváhagyta. Az új cég részvényeinek többségi tulajdonát a VIA több mint 200 millió dolláros ügylet keretében szerezte meg, s a tajvaniaknak a további fejlesztés iránti elkötelezettségét mi sem bizonyítja jobban, hogy éppen a napokban jelentették meg az Intel 810/815 lapkakészletének ellenfeléül szánt PM133 chipsetüket, amelyben – integrált megoldásról lévén szó - a grafikus vezérlő felelősségteljes feladatát éppen az S3 Savage4-e látja el. Az S3 egyébként a 3D-s gyorsítókkal kapcsolatos valamennyi szabadalmát az új részvénytársaságba apportálta, így valószínűleg már semmi sem állhat a Savage termékcsalád legújabb tagjai megjelenésének útjába.

AZ ASUS 730S-EN SZISZEG

Az Asus még az ősszel be fogja jelenteni a SiS 730S-es alaplapi chipsetre épülő, Socket A-s procikat fogadni tudó, magas integráltsági fokot abszolváló alaplapjait, alapmodellként először is az A7S-t. Az A7S-L-en integrált Ether vezérlő is helyet kap majdan, illetve az A7S-M microATX formátumban fogja szolgálni a kisebb házak tulajait és a rendszerintegrátorokat.

A SiS 730S chipset szolgáltatásait tekintve egyezőséget mutat az Intel i815-ével: integrált videovezérlő, de az AGP 4X szabványú bővítő rés is támogatott, integrált AC97 audió, AMR és CNR modulok, PC133 SDRAM (ebből 3 GB-nyit tud kezelni – nem rossz, bár valószínűleg kihasználatlanul maradó funkció) és ATA/100 támogatás. Ami kevésbé standard, az a 4 LED-ből és egy hangszóróból álló öndiagnosztizáló rendszer. A microATX-es kivitel nagy valószínűség szerint 2 DIMM foglalatot, míg a másik két verzió hármat tudhat majd magáénak.

Ismerve a SiS chipsetek előéletét, a 730S-re épülő alaplapok várhatóan lassabbak, ám feltétlenül olcsóbbak lesznek, mint i815-ös társaik.

CELERON II 100 MHZ-EN?

A ZDNet több forrásból is értesült arról, hogy az Intel végre hajlandó lesz megtenni azt a lépést, amellyel már igen régóta adósa volt az őt preferáló vásárlóknak az olcsó processzorok szegmensében: a jövő év első félévében megjelenő új Celeron II modellek már 100 MHz-es FSB-szal fognak működni alapból. Kevésbé biztos, de szintén hallható pletyka, hogy esetleg az L2 cache mérete PIII szintre, azaz 256 KB-ra bővül fel.

Ami egyelőre biztosnak látszik: az Intel most ősszel még 66 MHz-en kijön a Celeron II 733-mal, illetve az év végén a 766 MHz-es változattal, és a 100 MHz-re való áttérés vagy a 800-as, vagy a 850 MHz-es határkőnél lesz. A lépést egyébként mindenekelőtt az AMD Duron processzorok igen jó teljesítményadatai sürgették meg.

GYORSABB MATÁV INTERNET

A MATÁV szeptember elejétől kínálja NetExpressz néven az ADSL technológiára épülően új szolgáltatását, mellyel az előfizetők a hagyományos rézvezetékes telefonvonalakon keresztül az eddigi adatátviteli sebesség akár 20-szorosával is netezhetnek (a letöltési sebességet illetően).

A szolgáltatás egyelőre és természetesen nem olcsó, ám legalább gyors.

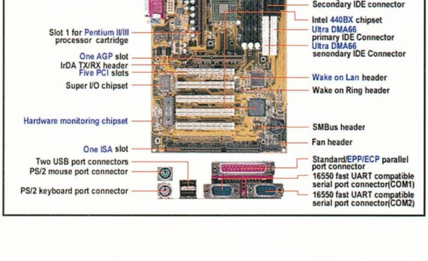
ABIT BE-6 II 2.0

Úgy néz ki, hogy az Abit képtelen búcsút inteni a BX alaplapi chipsetnek (mondjuk tény, hogy fennállásának legnagyobb sikerét a BH6-tal aratta le, és a BX6 2.0, a BE6-II, vagy a duál csoda BP6 szintén sokáig állt a slágerlisták élén), és ismét 'frissítést' dob piacra, még pedig a már fent említett BE6-II-ét, melyet a szokásokhoz híven ellát a 2.0 matricával.

A BE6-II 2.0 lényegében csak annyi különbözőséget mutat az elődjéhez képest, hogy fel vértezték a HighPoint HPT370-es IDE kontroller chippel, mely ATA/100 kompatibilis és ismeri a következő RAID funkciókat: 0, 1, 0+1.

Bár nem látunk sok relevanciát abban, hogy a kétségtelenül stabil és gyors, ám a legújabb piaci kínálat mellett már idős szereplőnek látszó BX sethez akármelyik alaplapgyártó RAID kontrollert párosítson – de természetesen nem mi vagyunk a főnökök az Abitnál.

PC Guru hardware team



Mind tökéletes.

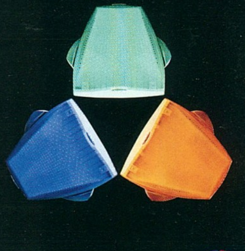
SyncMaster 750ST

Divatos színű, áttetsző **SyncMaster** monitorok. A **SyncMaster 750ST** monitor tervezői izgalmas színválasztékkal próbálnak kedveskedni elsősorban az új generáció tagjainak. A játékos színek mögött komoly és megfontolt technológia rejtőzik. A magas képfrissítési frekvencia gyakorlatilag teljesen remegésmentes képet nyújt, ezáltal minimális szintre csökken a szemfáradás. A vízszintes frekvencia 30-70kHz, a maximális felbontás pedig 1280 x 1024. A Plug & Play technológia támogatja a DDC szabványt.

A **SyncMaster 750ST** maradéktalanul teljesíti a felhasználók védelmét szolgáló, a kisugárzási határértékekre vonatkozó MPR-II és TCO'95 előírást.

www.samsung.hu

SAMSUNG monitorok



TRANS-AM elektronic

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 és 460-08-61
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Telefonszám változás !!!

14" Licom SVGA 3 év garancia	29.600,-
15" Licom SVGA 3 év garancia	33.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
10,2 Gb Quantum winchester	21.600,-
9,1 Gb UW SCSI Quantum HDD	48.000,-
Pentium II Pc Partner EX	14.800,-
Pentium II Asus P3BF BX / ATX	32.800,-
Pentium II 533 A Intel Celeron CPU	23.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	112,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**128.000,-**

Pentium II EX , PII 533 Celeron , 32 SD, 10,2 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Pentium 166 + 64 mb RAM + 2 Gb HDD monitor nélkül 52.000,- + áfa

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III				2
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)				

Clock Frequency

Internal	1080.00	MHz	Clock Multiplier	
External	135.00	MHz DDR		8.0

I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	256K	Byte
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	0	
T-Cache		Byte	L3 Cache		Byte

WCPUID #### MHz

OldMan TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

Dexter DH

Új!

Dexter DH - *High-End Gaming*

A FEFO Dexter desktop számítógépek elsősorban az otthoni felhasználók igényeit elégítik ki. Legfőbb jellemzőjük a rugalmas konfigurálhatóság és bővíthetőség, valamint az élvezetes játék és multimédiás felhasználást nyújtó, fejlett audió és videó rendszer. A Dexter család egyes tagjai másmás árkategóriák szerint optimalizáltak. A DH a legmagasabb minőségi és teljesítmény követelményeket is kielégítő Dexter típus.

- 700MHz Intel® Pentium® III processzor, 256Kb L2 Cache
- Intel® 815E chipset, 4xAGPPro, 4 USB ASUSTech alaplap
- 128 MB PC133 SDRAM (1x128MB) max. 512MB
- 30 GB, ATA100, 7200RPM, 8.5ms, 2MB cache HDD
- 48x CDROM, 1.44 FDD, Multimédiás billentyűzet, Scroll egér
- 32 MB DDR Leadtech GeForce2 GTS videó TV kimenettel
- SB Live Player, 4 hangszórós audió kártya digitális kimenet, MP3
- WT810 Fefo workstation ház, 300W tápegység, AGPPro, 10K HDD és duál processzor optimalizált hűtési rendszer, 120mm-es hátsó hűtő ventilátor, 92mm-es PCI/AGP hűtő ventillátor
- PC állapotfigyelő rendszer, JumperFree Mode, WOL, WOR
- 3 év teljeskörű garancia
- Helyszíni üzembehelyezés

FEFO COMPUTER

399.900,- +áfa - tól

intel inside pentium® !!!

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)516-316, T+F.:(72)516-959
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

GAMECUBE

A Nintendo az elmúlt néhány évben igen sokat veszített régi fényéből. A régi szép időkben jobbára azonos sikerekkel vívta harcát nagy konkurensével, a Segával, s a két nagy csatájába hiába is próbált az Atari beleszólni. Ekkoriban lett továbbá fogalom Dévényi Tibi bácsi és az ő Elektor-kalandorjai...

Aztán a Sony Playstation megjelent, és finoman szólva is a feje tetejére állította a konzolok világát. Ekkor kezdődött a látványos és gyors 3D-s grafika diadalmenete. A Nintendo, becsületére legyen mondva, mindent megpróbált, hogy versenyre keljen az új kihívóval. A Silicon Graphics csapatával terveztetett grafikus chipet, és RAMBUS memóriát is pakolt a gépbe – de a N64 a gyakorlatban végül mégis megbukott. Sokak szerint kizárólag a Game Boy elképesztő elterjedésének, és a bugyuta Pokémon-őrület sikeres elterjesztésének köszönhető, hogy a cég nem ment teljesen tönkre.

A Sega készült el először a Playstation ellenfelének kifejlesztett konzoljával, a Dreamcasttal. A masina végül is többé-kevésbé sikeresnek bizonyult, de a PSX-re fejlesztett játékok iszonyatos dömpingjével nem igazán tudja felvenni a versenyt. Ráadásnak a sosem látott grafikai képességekkel, és persze csillogó-villogó játékokkal ellátott Playstation 2 azóta már kapható Japánban, és hónapokon belül itt Európában is hozzáférhető lesz...

A Nintendo persze nem adta fel a harcot, és még 1999 elején kiszivárogtatták, hogy keményen dolgoznak a saját csoda-3D konzoljukon, melynek a Dolphin kódnevet adták. Teltek-múltak a hónapok, és végre napvilágot láttak az első hivatalos információk a ketyere felépítéséről, valamint akadt pár screenshot is.

Az első meglepetés a specifikációk gyors átfutásakor érhet minket: ez a hardver bizony gyengébb, mint a már piacon lévő PS2 nem beszélve a jövőre várható X-Boxról. Mindössze két chip van benne: egy módosított 405 MHz-es IBM PowerPC processzor (a Gekko), meg egy kombinált grafikus/hang chip (a Flipper). Utóbbiról érdemes megjegyezni, hogy az ATi gyártja, legalábbis papíron. A valóságban az ArtX nevű cég fejlesztette ki ezt a chipet, ahogy több korábbi másikat is a Nintendónak (például az N64 processzorát), csak éppen valamikor az év elején az ATi felvásárolta őket. A proci paraméterei alapján a kanadaiak jól jártak ezzel a mérnökgárdával...

Azonban ha kicsit jobban beleássuk magunkat a végül – találóan – Gamecube-nak keresztelt masina leírásába, találhatunk egy-két igazán érdekes dolgot. Az első mindjárt a kontroller, amely ugyan meglehetősen furcsa formájú, de a beszámolók szerint a gyakorlatban remekül teljesít – és zsinór helyett rádiós kiépítésű! Ez nagyon régóta aktuális újítás, és csak gratulálni lehet érte a Nintendónak. A második érdekesség az adathordozó, amely végre nem cartridge, de nem is DVD. Így a cég megszabadult a szűkös tárolókapacitás régi átkától, ugyanakkor nem lehet mozizgatni a gépen... de legalább hamisítani sem lesz egyszerű a saját fejlesztésű 8 cm-es, másfél GB kapacitású lemezeket. A HDTV (nagyfelbontású TV) csatlakozó is igen érdekes, bár idehaza még kapni se nagyon lehet ilyen ketyeréket (megsúgom: baromi sokba kerülnek).

Az igazi érdekességeket a hardver alaposabb boncolgatásakor lelhetjük meg. A grafikus chip például kb. 3 MB beágyazott memóriát tartalmaz, ráadásul nem DRAM-ot, hanem sokkal gyorsabb SRAM-ot! Ezt úgy sikerült megoldani, hogy a SRAM-okat az eddig igényelt 6 tranzisztor helyett mindössze egy darabból építik fel – fogalmunk sincs, hogy hogyan, mindenesetre így sok és gyors memória került a chipbe. Az S3TC használatával igen jó textúrázási képességekkel szerelték fel a gépet, amely így képes mindenféle bump és environment mapping használatára is (legfeljebb nyolcszoros multitextúrázásra képes). Természetesen van T&L is, méghozzá egész gyors – mivel a Nintendo nem maximális, hanem gyakorlati értékeket adott meg, ezért a 6-12 millió igen jónak mondható. Ráadásul ezek a chipek igen gyors és többirányú buszokkal vannak összekötve, és a működésüket is teljesen optimalizálták. Például a tömörített textúrák betöltése az 1 megányi cache-be automatikusan történik a T&L egység által feldolgozott poligonok alapján. A grafikai képességek között érdemes még kiemelni az automatikus MIP-mappinget (PS2-n nincs!), vagy az antialiasinget. (Mielőtt valakiben felmerülne, hogy az ATi kihozhatna PC-s videokártyát ezzel a high-tech chippel, sajnos ki kell, hogy ábrándítsam: a teljes, igen alaposan optimalizált rendszer nélkül a chip szinte semmire sem lenne jó.)

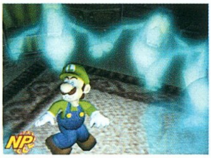
A memória felépítése is meglehetősen egyedi, a már említett 3 MB framebuffer és textúra-cache mellett 24 MB gyors központi RAM és 16 MB A-RAM található a konzolban (utóbbi pl. a hang- és videó jellegű adatok lemezről történő cache-eléséhez jó).

A GameCube tehát igencsak jól összerakott konzol lesz, és aligha kell majd szégyenkeznie látvány terén a konkurencia gépei mellett. A nagy kérdés a szoftverellátottság, ami a N64 legnagyobb gyengéje volt. A Nintendo hibája az volt, hogy túl fiatal korosztályt célzott meg a játékokkal (Pokémon, Mario és társaik), míg a PSX felnőtteknek, azon belül is főleg a huszonéveseknek nyújtott szórakozást a maga komolyabb programjaival. Na most, mivel a konzoltulajdonosok többsége 18 évesnél idősebb, a Sony bizonyult az okosabbnak. Tehát hiába a remek hardver, ha a cég megint csak debil szörnyikéket és rózsaszín babaszobákat fog produkálni...

Végül a konzol bejelentésével egy időben megtartott demonstrációról pár szót (erről vannak a képek is). A 128 db fel-alá rohangáló Mario biztos jópofa, de nem volt annyira lenyűgöző; az új Zelda remekül kidolgozott karakterei is sokkal érdekesebbek voltak a Pokémonok hadánál. Ami viszont kifejezetten megrázó volt, az a Rogue Squadron technológiai demók, melyekben a Halálcsillag elleni támadásnak

lehettünk szemtanúi, természetesen 60 fps mellett. Namármost, az egy dolog, hogy egyszerre akár 60-70 X-szárnyú vadászgép is lehet a képernyőn, meg persze a Halálcsillag felszíne is. Na de hogy a grafikusok egyszerűen csak a Star Wars Special Edition mozifilmhez készített modelleket és textúrákat használták ezekhez, az már nem mindennapi – nem csoda, hogy az Industrial Light & Magic grafikusai se hittek a szemüknek, mikor meglátták. Tulajdonképpen alig lehet megkülönböztetni magától a filmtől, és ez a program is még csak félig van kész...

A fenti videókat innen lehet letölteni:
cube.ign.com/news/23965.html



Laa-Yosh

ÚJDONSÁG!!

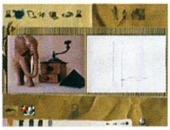
Számítógépes Rajziskolánk segítségével ön is felfedezheti művészi képességeit!

A Razjiskola segítségével kombinálhatja egy hagyományos rajztanfolyam és az interaktív tanulás lehetőségeit. Akár kezdő, akár haladó szinten.

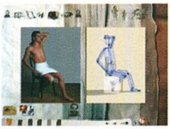
- 40 különféle modell - nehézségi szintek szerint szervezve
- a saját rajzok elemzése és a hibák javítása

- A modellek szerkezetét forgatható 3Ds árbák szemléltetik
- Az alaptechnikákat különféle gyakorlatok tanítják
- Nagyítási lehetőség a részletek megjelenítéséhez
- Komplett rajzok elkészítése időre, vázlatkészítés emlékezetből

KERESSE A COMPFAIR-EN!



Témakörök:
- portré,
- csendélet,
- tájkép,
- életkép
- akt.



CD Multimédia
Europress Hungary

1054 Budapest, Zoltán u. 13, Tel/Fax: 332-9923, Tel: 353-1898
http:// www.cdmultimedia.hu, e-mail: cdmm@cdmultimedia.hu

MIKLAND COMPUTER

Szalon: 488-7690,-91,-92,-93,-94,-95
Szerviz: 488-7696
Fax: 488-7697

On-line árlista: www.mikland.hu
Faxbank árlista: 2-333 666/1650#

1012 Budapest, Attila út 117.
Nyitva tartás :
H-Cs: 10-18 P:10-16 Sz:10-14

MILLENIUM
A fantasztikus játékgép

Gigabyte 6BX-2000, Celeron2 566Mhz, 64MB RAM, 20GB IBM ATA/100HDD, 1.44FDD, Elsa 16MB V-TNT2 AGP VGA, Miditorony, billentyűzet

+TUNINGOLVA AKÁR 850MHZ-EN!!!

17"-OS MONITORT AJÁNLUNK HOZZÁ

129.990,-

BUDAPEST BANK ÁRUHITEL

MYSTIQUE
Az optimális OFFICE és ISKOLA gép

Amptron P-II, Celeron-400Mhz, 32MB RAM, 15GB HDD, 1.44FDD, 48X CD-ROM, 4MB VGA, SB komp sound, 56K modem, hálózati kártya, Minitorony, billentyűzet

+Ajándék hangszóró!!!

17"-OS MONITORT AJÁNLUNK HOZZÁ

88.990,-

MIRACLE
A konkurenciát „verő" DURON

Gigabyte 71 XE-4, AMD K7-600Mhz Duron, 64MB RAM, 20GB IBM ATA/100 HDD, 1.44FDD, Elsa V-TNT2 16MB AGP VGA, Miditorony, billentyűzet

+Ajándék hangkártya!!!

17"-OS MONITORT AJÁNLUNK HOZZÁ

124.990,-

MAXIMUM
Amikor az ár nem számít

Asus K7V, AMD K7 1000Mhz!, 256MB/PC 133 RAM, 40GB Maxtor UltraATA/100 7200rpm HDD, 1.44FDD, Asus 7700 Geforce2 GTS 32MB DDR Deluxe, SB Live Platinum, Pioneer 16x DVD-ROM, Genius Venus házszett

HIGH CPU-NO COMMENT!!!

18"-OS LCD TFT AZ AJÁNLATUNK HOZZÁ

529.990,-

Stefan

A PHILOS Laboratories nemzetközi játékprogram fejlesztő Rt. keres fiatal, lelkes, jól képzett szakembereket az alábbi feladatokra:

Programozó

C és C++ kompromisszumoktól mentes ismerettel, legalább 3 év programozói gyakorlattal rendelkezel, megrögzött játékos lelkületű vagy. Alapvető angol szövegértés szükséges.
Nem gond, ha: Rendelkezel ismeretekkel a 3D Engine-ek területén (algoritmusok, matematikai alapok). Írtál már programot OpenGL vagy Direct3D segítségével. Elmélyedtél a mesterséges intelligenciában. Ismered a linuxot felhasználói és programozói szinten. Közelebbi barátságban vagy a Win32-vel. Programozói ismereteid kiterjednek a PC-n kívül más hardware-re is.

Grafikus

3D grafikus: Otthon vagy a low polygon és high polygon modellezésben. Gyakorlott vagy a textúrázásban. Profi ismeretekkel rendelkezel a karakteranimáció területén.
Tervező grafikus: Komoly rajzkészséggel rendelkezel.
Nem gond, ha: Vannak rajzfilmes avagy illusztrációs ismereteid. Foglalkoztál már formatervezéssel (háttér, figura és objektum tervezés). Jártas vagy filmes ismeretekben (rendezői, vágói, világítástechnikai gyakorlat).

Designer

Lelkesedj a játékokért. Légy kreatív. Legalább 6 éves játéktapasztalattal, jó logikai és matematikai készséggel, minimum középfokú angol nyelvtudással, és MS Word és Excel ismerettel rendelkezzél.

Amit nyújtunk

Örömteli munkát egy fiatal és ambiciózus csapatban. Versenyképes jövedelemet. Részesedést a csapat által írt játékok eladásaiból.

Sikeres pályázathoz nélkülözhetetlen: e-mail cím, amerikai stílusú önéletrajz, referencia munka. Levelet a ***jobs@philoslabs.com***-ra küldhetsz. További információ: ***www.philoslabs.com***

Philos laboratories

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

Procomp VIA KX133 alaplap + AMD K7-550 MHz CPU
54.900,- +Áfa

Nem kell régi gépét lecserélnie!!!
Voodoo3 2000/3000 PCI 21.900,-/27.990,- + ÁFA

Használt alkatrészek beszámítása.
WEB lap tervezés!
Hunnet, Telnet internet előfizetés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN
Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
Modem vásárlása esetén1 hónap,
Komplett gép + modem esetén 2 hónap
EXTERNET INTERNET
AJÁNDÉKBA
Részletfizetési lehetőség !!
monitor, nyomtató,
notebook és egyéb alkatrész szervíz
-7500 Ft
1067 Budapest Podmaniczky u. 29.Tel / Fax : 311 - 5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax:370-0631
WWW.LSCOMPUTER.HU
Rendeljen most!

A FEJLŐDÉS MEGÁLLÍTHATATLAN!

PC•GURU O•N•L•I•N•E
www.pcguru.hu

SigmaLine® Computer

Új és használt konfigurációk, alkatrészek adás- vétele, kedvező hitel lehetőséggel!
Számítógépek átépítése, bővítése és komplett szervizelése

Használt konfigurációk!
Silver — 6 hónap Garancia!
- AMD 450 CPU
- PI 100Mhz ALAPLAP
- 1,2GB HDD
- 32MB SD RAM
- 4 MB VGA
- 44X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 14' SVGA MONITOR

BRUTTÓ 87.500.-

20% ELŐLEGGEL! OTP HITELRE!

Új konfigurációk!
Gold — 1+2ÉV Garancia!
- INTEL 500 CEL.
- PII 100Mhz ALAPLAP
- 4,3GB HDD, 56K MODEM
- 32MB SD RAM
- 8 MB AGP VGA, SB HANG
- 52X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 14' SVGA MONITOR

NETTÓ 99.000.-

Használt alkatrészek, kiegészítők BRUTTÓ ÁRAK!

1,6 WD HDD	12.000.-	INTEL 8MB AGP VGA	8.000.-
INTEL PI. 133Mhz CPU	6.000.-	HÁLÓZATI KÁRTYA 10/100	2.500.-
PI. 100Mhz ALAPLAP	12.000.-	NAGY TORONY HÁZ	7.500.-
P II. LX ALAPLAP	15.000.-	64 MB SD RAM 100Mhz	16.000.-
P II. ABIT BX ALAPLAP	22.000.-	HP DESKJET 600C	21.000.-
4 MB AGP VGA	6.000.-	14' SVGA MONITOR	14.000.-
3DFX VOODOO II.	16.000.-	15' SVGA MONITOR	24.000.-
SB COMP. HANGKÁRTYA	2.500.-	17' SVGA MONITOR	40.000.-

Vidéki vásárlóink rendelését postai utánvételel is teljesítjük!

Címünk: 1077 Bp. Dohány u. 54.
Tel.: 352-96-47, 462-03-11 Fax: 462-03-10
Nyitva: H-P:10" -18"
www.sigmaline.hu Email: info@sigmaline.hu

HANGFALRENDSZEREK

BEVEZETŐ

Folytatjuk a PC Guruban a nagy tesztek sorát, most a hangfalrendszerek kerültek terítékre. Kérdezhetitek, hogy miért is kell ezeket tesztelni, hiszen van öthangszórós és hathangszórós, vegye meg mindenki azt, amelyik kell neki, aztán hadd szóljon! Mi is csak a szereplők nagy számából és a meglepő különbségekből tudjuk, hogy bizony ég és föld lehet az azonos kategóriájú hangfalrendszerek között is.

Kezdetben volt a két hangszóró, a frissen fröccsöntött műanyag, monitorra szerelhető változatoktól a húszkilós Videoton hangfalakig. Aztán a magas hangok recsegését kiegészítették a mélynyomónak nevezett hangládával, és egyszerűen a mély hangokat azon szólaltatták meg. Kis idő múlva jöttek a 3D-s hangzással kiegészített játékok és a hozzájuk passzoló hangkártyák. A térhatás eléréséhez viszont már hátsó hangfalakra is szükség volt, így lett négy szatellit hangszóró és egy mélynyomó. Innen pedig már csak egy ugrás az a további centerhangszóró, amellyel teljesítjük a Dolby Digital szabvány követelményeit (hangszórószámban biztosan), így DVD-t már úgy hallgathatunk, ahogy a film készítői megálmodták.

A teszt szereplői gyakran okoztak meglepetést, de a régi tanulság most is igaz volt: ingyen nem adnak semmit. Ezt néha túlzásba is vitték, persze csak azért, hogy teljesüljön a másik tanulság is: az újdonság árát meg kell fizetni. A VideoLogic a DTS szettjét igencsak magasan mérte, szintúgy az öthangszórós Sirocco Crossfire modelljét, melynek különlegessége a különálló erősítő, mely kialakításával egy másik kategóriát idéz.

A tesztelés rengeteg munkával járt, gondoljatok csak a dekóderek és a hangfalak bekábelezésére. Az biztos, hogy a tesztlabor összes pora a mi ruhánkon van, régen csúsztunk-másztunk ennyit. Érdekes gondot jelentett még a kábelek hiánya, ugyanis nincs szabvány az illesztésre, sőt, egyes gyártók még a saját eszközeik csatlakoztatását se teszik lehetővé. Mivel a hanghoz a hangfalrendszeren kívül hangkártyára is szükség van, így a legegyszerűbb a gyártóknak egymásra mutogatni, és a saját csomagjukból kihagyni minden szükségeset. Ez különösen érvényes volt a nem minden útszéli boltban kapható optikai kábelekre.

A tesztben két hangkártyát használtunk, egy Aureal Vortex2 kártyát, mely digitális optikai kimenetet tartalmazott, és a múlt számban tesztelt VideoLogic SonicFury kártyát, mely hathangszórós kimentettel és Dolby Digital dekódolással rendelkezik. Ama a hangfalrendszerek esetében, amelyeknek volt optikai kimenete, a Vortex2-t, a többinél a SonicFury hathangszórós dekódolását vagy a digitális koax kimenetét használtuk.

A zenei hangzást dinamikus MP3 számokkal és CD-vel teszteltük (kapóra jött az új Paul Van Dyk korong és a táborban gyűjtögetett MP3-ak), a DVD-hez a Mátrix 29-es jelenetét használtuk (amelyikben Neo és Trinity lövöldözik egy jót a biztonsági őrökkel és a katonákkal). A DVD-lejátszásban a legfrissebb WinDVD2000 és PowerDVD segített, az előbbi a hathangszórós támogatással, az utóbbi pedig az előbbi zavaró hanghibái esetén mutatta meg, hogy talán mégsem bennünk van a hiba.

Az összegzést rögtön kezdjük az anyagiakkal. Látszik, hogy aki két csipogónál többet szeretne, az készítheti a ropogós tízezreseket. Van értelme az olcsó hangfalrendszereknek is, hiszen jobban szólnak, mint két egyszerű hangfal, de a hangzás egy kicsit több spórolással nagyságrendekkel jobb lehet.

Figyelni kell a kábelekre is, hiszen súlyos ezreket fizethetünk ki, ha nincs a hangkártyánkhoz adott kábel. Ha a rendszert pedig egyáltalán nem lehet a hangkártyához csatlakoztatni, csak átalakítóval, akkor még többet bosszankodhatunk.

A tesztben jelzett árak bruttó kiskereskedelmi árak, viszonylag pontosak, de egyes esetekben a hangfalrendszer újdonságából adódóan még csak a nagykereskedelmi árból tudtuk számolni.

Kérdéseiteket szívesen várjuk a tesztelők vagy a PC Guru mail címére.

EREDMÉNYHIRDETÉS

A százalékos értékelésben különválasztottuk a 4.1-es és az 5.1-es rendszereket, így az értékek a saját kategóriájukban elfoglalt helyüket tükrözik. Úgy gondoltuk, hogy a hangfalrendszerek esetében az audio élmény mellett a külső is nagy fontossággal bír, ezért a leírások mellett igyekeztünk jól látható képekkel bemutatni a termékeket. Az alsó kategóriában nem hirdettünk egyértelmű győzteseket, hiszen az első három (Sirocco Crossfire, Altec ACS56, CL FPS2000 Digital) versenyző szinte fej-fej mellett teljesített jókora szakadékot hagyva az őket követő olcsó megoldások előtt. Ezzel szemben az 5.1-es rendszerek esetében a kép letisztultabb, ezért az ár/teljesítmény mutatók figyelembevételével az alábbi termékeket ajánljuk a figyelmetekbe, azaz találjuk igazán jó vételnek:

FELSŐ KATEGÓRIA
VL Digitheatre DTS

KÖZÉP SZINT
Desktop Theatre DTT 2500 Digital

OLCSÓ MEGOLDÁSOK
Jazz J-9902

TEAC POWERMAX 2000

„A meglepően igényes formatervezés kiemeli a PM 2000-et a mezőnyből; ha a Digitheatre DTS ereje lapulna benne, a többiek csak kulloghatnának utána"

Gyártó	Teac
Típus	PowerMax 2000
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm, 15 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	7,6 cm, 15 W
Mélynyomó mérete/teljesítménye	13 cm, 45 W
Dekóder tulajdonságai	Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic, Stereo, Theater, Hall
Bemenetek/kimenetek	analóg, digitális koax, digitális optikai / hangfalkábel
Ár	99,800 Ft
Hazai forgalmazó	Senorg, Tel: 452-1000
Értékelés	94%

Bár a Teac portfoliója már jó ideje hangfalrendszereket is tartalmaz, itthon a cég mégis inkább a CD ROM-jai által ismert. Ennek ellenére a PowerMax család alapmodellje épp a minap köszönt ránk az egyik ismert kiskereskedelmi bolt polcáról, ám az erősen középszerű megoldás nem tette emlékezetessé a találkozást. Ezzel szemben a PM 2000-es a teszt egyik érdekes meglepetésének tekinthető. Korábban a hardver hírekben már utaltunk arra, hogy az újdonságként bemutatkozó 1500-as PM változat designban erős hasonlóságot mutat a VL termékeivel. A kicsomagolást követően a sejtésünk újfent beigazolódott, hiszen a PM 2000-es és a Digitheatre DTS szemmel láthatóan megegyező alapra építkezik (egységes távirányító és speciális csatlakozás) azzal a különbséggel, hogy a kistestvér nem képes DTS dekódolásra, a mélynyomójának a teljesítménye jelentősen gyengébb (talán ezek voltak a VL korlátozásai), illetve, hogy a centersugárzóval egybekötött központi egysége némi kozmetikázáson ment keresztül. Ennek köszönhetően a rendszer megjelenése igen elegánsnak mondható, a kontroll panel pedig kifejezetten igényes megoldásnak számít. A bekötéssel nem volt semmi gondunk, a hátsó szatellitek az elvárásoknak megfelelően hosszabb zsinórokon csatlakoznak a rendszerhez, míg a centerrel ötvözött Dolby Digital dekóder speciális kábelen keresztül kapcsolódik a mélyládához. A zenei élmény feltérképezését CD lejátszással kezdtük, amikor is egyértelműen feltűnt, hogy a passzív mélynyomó külön életet él, azaz a mély hangokat túlzott lelkesedéssel zúdítja ránk. Érdekes volt megfigyelni, hogy a sztereó lejátszással szemben sokkal élvezhetőbb volt a Pro Logic mód, azt az érzést keltette, hogy végre a subwoofer is megtalálta a helyét a csapatban. Végül a Mátrix alatt a mélysugárzó zavaró dominanciája végleg szertefoszlott, az arányok a helyükre kerültek ezzel is jelezve, hogy a hibrid megoldásként életre hívott PC-s hangrendszerek igazi ereje a DVD lejátszásban rejlik, kevés kivételtől eltekintve ezen a téren biztos nem fogunk csalódni bennük. A meglepően igényes formatervezés kiemeli a PM 2000-et a mezőnyből, ha a Digitheatre DTS ereje lapulna benne, a többiek csak kulloghatnának utána. Persze, szégyenkeznie így sem kell, hiszen összességében a szatellitek szépen, tisztán szólnak, a mélynyomóban van elég power, a dekóder egység pedig rendelkezik az összes lényeges beállítási lehetőséggel. Analógiával élve az 5.1-es rendszerek G400-a.

JAZZ SPEAKERS J-9918

„a hangja mindezek ellenére kellemes, bár lehetnének még erőtartalékok benne"

Gyártó	Jazz Speakers
Típus	J-9918
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm, 5 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	2*6 cm
Mélynyomó mérete/teljesítménye	10 cm, 20 W
Dekóder tulajdonságai	Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic, Stereo
Bemenetek/kimenetek	analóg, digitális koax, digitális optikai / RCA
Ár	75,000 Ft
Hazai forgalmazó	Kelly-Tech, Tel: 350-1246
Értékelés	80%

A Jazz Speakers legnagyobb modellje dekóderrel együtt érkezett egy hatalmas dobozban. A dekóder szinte mindent tud, amit ebben a kategóriában kell, ám a tervezők a külső kialakításában és a kezelhetőségében nagyon elszúrták. Az elegáns szürke szettben a dekóder gombjai égszínkékek, a jelző LED-ek pedig pirosak. Tökéletes diszharmónia, a kezelésről már nem is beszélve, ugyanis a hangerőt egy felfelé és egy lefelé gombbal lehet állítani, amelyet nem könnyű megnyomni, ráadásul semmi nem jelzi, hogy az aktuális hangerő mekkora.

Az is rossz pontnak számít, hogy a dekóder úgy tartalmazza a center hangszórókat, hogy közben az összes kábel abba fut bele, és nem a mélynyomóba, mint az összes többi vetélytárs esetében. Mivel általában a center hangszórót a monitor tetejére teszik, így hatalmas kábeldzsungel lóg majd le onnan főleg amiatt, hogy a kábelek egyforma hosszúak, így a hátsó hangfalakat is viszonylag közel kell elhelyezni. A csatornák szintjeit nem lehet szabályozni, a különböző üzemmódokat azonban azonnal felismeri.

A hangja mindezek ellenére kellemes, bár lehetnének még erőtartalékok benne, így csak közepes hangerőig nyomogassuk a gombokat. Zenehallgatáskor nem volt túl meggyőző, viszont DVD-ben megállta a helyét.

Akinek nem számít, hogy milyen színösszeállítás uralkodik a monitor tetején, és kisebb a szobája, az ezen a közepes áron dekóderes hangfalszetthez juthat.

CL DESKTOP THEATRE DTT 2500D

„kenterbe vágta az összes többit, ilyen tiszta hangzást sehol sem hallottunk"

Ez a hangfalrendszer már járt nálunk jó pár hónapja, akkor a SoundBlaster Live! Platinum társaságában. Nem mai gyerek már, de az újdonságok sem tudták lekörözni azt a színvonalat és kivitelezést, amelyet a Creative kínált.

Kezdhetjük rögtön a csomagolással, ami annyira profi, hogy sokáig tanakodtunk, vajon hogyan is kell visszacsomagolni, hogy minden beleférjen. A hátsó szatellit hangszórókhoz kapunk összerakható állványzatot, az elsőkhöz csúszásgátló talpakat, de még csavarokat is, ha esetleg a falra szeretnénk felszerelni. A hangfalkábelek végén még a csupasz vég sem látszik, rajtahagyták a levágott műanyagot, hogy addig se menjen tönkre a kábelvég.

A legapróbb szatellit hangszórókkal rendelkező hangfalrendszer kenterbe vágta az összes többit, ilyen tiszta hangzást sehol sem hallottunk. A rendszer tökéletesen együtt van, és bár állítani lehet minden csatornán, a mély nem tolakodó, és a magasak sem bántják a fülünket. Nagy hangerőn meg a ház nem esik szét, ugyanis a rendszer teljesítménye szobára van méretezve, így az apró szatellitek sem tudnak csalódást okozni.

Hiányoltuk azonban az optikai bemenetet, amely az újabb rendszerekben már alapkövetelmény, de a Creative a DTT 2500-at a Live!-hoz tervezte.

Mind DVD, mind zene esetében jól esett hallgatni ezt a hangfalrendszert, a tesztelők az árát is figyelembe véve erre szavaznak.

Gyártó	Creative
Típus	Desktop Theatre DTT 2500 Digital
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	21 W
Mélynyomó mérete/teljesítménye	20 W
Dekóder tulajdonságai	Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic, Stereo, FourPoint Surround, Music
Bemenetek/kimenetek	-
Ár	67,500 Ft
Hazai forgalmazó	CHS, Tel: 451-3500
Értékelés	94%

JAZZ J-9902

„DVD-zés közben a lehetőségeihez mérten kellemesen, élvezhetően szólt, bár nagy hangerőn kifogyván a tartalékokból az összes elem recsegni kezdett."

Régi vendéget tisztelhetünk e modellben, hiszen vélhetőleg ő volt az első 5.1-es hangrendszer a multimédiás piacon. A kérdés csak az volt, hogy az idő mennyire járt el felette? Ránézésre a szatellitek közepesen gyenge designnal megáldott fröccsöntött műanyagok, szemben a mélynyomóval, amely kellemes benyomást tett ránk visszafogott, ám mégis előkelő megjelenésével. Mivel a szett nem tartalmaz dekódert, a lehetőségek maximális kihasználásához külön dekóder egység (ilyen létezik a Jazz kínálatában), esetleg a 3D-s szabványok kitömörítésre képes hangkártya szükséges (á la SonicFury). A mélynyomón analóg módon tudjuk hangolni a rendszert a szokásos beállítások segítségével. Sztereó lejátszásra csak mérsékelten ajánlott a kisméretű szatellitek igen gyenge teljesítménye végett. Ama kevesek csoportjába tartozik, melyben a mélynyomó inkább a rendszer jól integrált része, mintsem lelkesen dübörgő/pufogó, figyelemfelkeltő láda. DVD-zés közben a lehetőségeihez mérten kellemesen, élvezhetően szólt, bár nagy hangerőn kifogyván a tartalékokból az összes elem recsegni kezdett. Biztos, hogy nem fogjuk kiszakítani vele a szoba falát, ám figyelembe véve a kedvező árát igen használható low end megoldásnak tekinthető. A 2000-es Jazz lineupban a korszerűsített változata már feltűnt, így remélhetőleg hamarosan a szerkesztőségben is kipróbálhatjuk.

Gyártó	Jazz Speakers
Típus	J-9902
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm
Center hangfal mérete/teljesítménye	7,6 cm
Mélynyomó mérete/teljesítménye	16,5 cm
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	mini jack / RCA
Ár	27,500 Ft
Hazai forgalmazó	Kelly-Tech, Tel: 350-1246
Értékelés	82%

VIDEOLOGIC DIGITHEATRE DTS

„nem lehet gond, ha kisebb termet szeretnénk hangosítani vele"

A legnagyobb Digitheatre jelenleg a VideoLogic zászlóshajója. Ez felel meg egyedül a tesztben szereplő hangfalrendszerek közül a DTS szabványnak, amely nagyjából annyiban különbözik a Dolby Digitaltól, hogy a tömörítés kisebb, az adatátvitel nagyobb, így tisztább hangot hallhatunk. Sokan erre esküsznek, mi inkább nem szállunk vitába.

A Teac PowerMax 2000 testvére, még a távirányítójuk és a speciális center-dekóder kábel is ugyanaz. Vele ellentétben nagyobb erősítőt és jobb (ennek megfelelően nehezebb) mélynyomót raktak bele, így a mélynyomó nem pufog, ráadásul a szatellitek sem recsegnek a nagyobb hangerő mellett.

Gyártó	VideoLogic
Típus	Digitheatre DTS
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm + 1cm, 25 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	10,2 cm, 25 W
Mélynyomó mérete/teljesítménye	20,3 cm, 50 W
Dekóder tulajdonságai	DTS, Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic, Stereo, Theater, Hall
Bemenetek/kimenetek	analóg, digitális koax, digitális optikai / hangfalkábel
Ár	197,375 Ft
Hazai forgalmazó	Herta, Tel: 322-2232
Értékelés	**95%**

A design kellemes, csak a centert felejtették a hetvenes évek stílusában. A dekóderen zöld LED-ek jelzik a hangerőt és az egyes csatornák szintjeit, amit természetesen egyenként is szabályozhatunk. Ugyancsak LED-ek jelzik az aktuális dekódolási módot. Hiányoltuk a csomagból az optikai kábelt, de egy másik hangfalrendszerből kölcsönvett kábellel a csatlakoztatás zökkenőmentes volt. A kábelek megfelelően hosszúak voltak, a hátsó szatellitek extra hosszú kábeleket kaptak.

Mind a DVD, mind a zene tesztelésekor kiemelkedően jól teljesített, betöltötte a tesztszobát, így nem lehet gond, ha kisebb termet szeretnénk hangosítani vele.

Az árát nem biztos, hogy megéri, de aki ki tudja fizetni, az nem csinál rossz vásárt, hiszen a csúcsmodell kategóriában egyértelműen ő vitte a pálmát.

JAZZ SPEAKERS J-9906

„kedvező ár, korrekt hang, jó design: kompromisszum"

Előző számunkban ez a hangfalrendszer már szerepelt, és bár akkor a kéthangszórós hangzáshoz szokott fülemnek igen szépen csengett, így a többi társával együtt már látszik, hogy nem ő viszi el a pálmát, attól függetlenül, hogy rosszat nem igazán mondhatunk róla.

A design roppant elegáns, fekete és szürke keveréke, ezüstös színű, fémhatású műanyag betétekkel. Most, hogy nagyobb szobában kellett összerakni, a kábelek helyből rövidek voltak, de a szabványos RCA kábelezés miatt nem volt gond meghosszabbítani.

A hangjával nem volt baj, a megnyerő méretű mélynyomó gond nélkül adta ki a basszust, a kónuszsugárzóval beépített szatellitek pedig simán megbirkóztak a magasakkal. Azonban az egész összhatása kicsit alulmaradt, a közepes hangerő nem tudta megmutatni, hogy mire képes, hiba szólt ott jól, és ez a nagyobb szoba bizony kívánta volna az erőteljesebb hangzást.

Gyártó	Jazz Speakers
Típus	J-9906
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm + 1 cm
Center hangfal mérete/teljesítménye	2*7,6 cm + 1 cm
Mélynyomó mérete/teljesítménye	13 cm
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	RCA / RCA
Ár	66,500 Ft
Hazai forgalmazó	Kelly-Tech, Tel: 350-1246
Értékelés	**85%**

Dekódert nem tartalmaz, így hasznát vehettük a VideoLogic SonicFurynak, a hathangszórós Dolby Digital kimenet gond nélkül szólalt meg körülöttünk. A szabványos RCA bemeneti kábelezés miatt a hangkártyával való összekötés sem okozott gondot, ráadásul a csomagban rengeteg kábelt mellékeltek, a többi szereplőtől kihagyott kábeleket rendre innen pótoltuk a teszt erejéig.

Kedvező ár, korrekt hang, jó design: kompromisszum azoknak, akiknek négy vagy hat hangszóró-kimenetes hangkártyája van, és élvezni akarják a Dolby Surround Pro Logic és a Dolby Digital előnyeit.

VIDEOLOGIC DIGITEATRE

„jó választás azoknak, akik hathangszórós hangzást akarnak kedvezőbb áron"

Gyártó	VideoLogic
Típus	Digitheatre
Hangfalak száma	5+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	10 cm (a fronthangfalak esetében duplán), 7,5 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	2*7,6 cm, 7,5 W
Mélynyomó mérete/teljesítménye	16,5 cm, 25 W
Dekóder tulajdonságai	Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic, Stereo
Bemenetek/kimenetek	analóg, digitális koax, digitális optikai / mini jack, hangfalkábel
Ár	117,500 Ft
Hazai forgalmazó	Herta, Tel: 322-2232
Értékelés	**90%**

A kisebb VideoLogic külön dekóderrel érkezett, ám tartalmazott minden kábelt, amely szükséges az összekötéshez, így egy szavunk sem lehetett. A dekóder egyébként megfordult nálunk egy másik gyártó termékeként is. Gond nem volt vele, viszont a kezelése kissé bonyolult, mert az egyes funkciók nem kaptak külön gombot, csak négy van belőle a dekóderen, melyekkel nem túl egyértelmű kapcsolgatások után érhetjük el a célunkat. Az egyes csatornák szintjeit állítani lehet rajta.

A design ez esetben is igényes, a hangfalak egységesek, mivel a center nem tartalmazza a dekódert. A mélynyomón néhány gombot találunk csak, a legfontosabb, hogy itt lehet állítani a hangerőt. A mélynyomó fából készült, és jól adja vissza a basszust. Magas hangerőn azonban a szatellitek már recsegnek, hiába lenne a mélynek még tartaléka.

DVD-k terén az élmezőnyben foglal helyet főleg a szatellitek miatt, zenehallgatáskor hasznosabb, ha bekapcsoljuk a Pro Logic módot, így a zene körbevesz bennünket, és nem csak az első hangfalak küszködnek.

Kapunk hozzá optikai kábelt és egy különleges kábelt a dekóderhez. Hirtelen nem tudtuk, hogyan fogjuk majd összekötni, mert nem vettük észre, hogy ügyesen átalakították a dekóder számára az amúgy más végződéssel megszokott kábelt. De a lényeg a végeredmény.

Kedvezőbb ár, DTS nélkül: a kisebb Digitheatre jó választás azoknak, akik hathangszórós hangzást akarnak kedvezőbb áron, mint a VideoLogic csúcsmodellje.

ALTECH LANSING ACS56

„...a szatellitek nagyon tisztán szólnak, megközelítve a Cambridge SoundWorks kiugróan jó minőségét"

Gyártó	Altec Lansing
Típus	ACS56
Hangfalak száma	4+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm, 35 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	-
Mélynyomó mérete/teljesítménye	16,5 cm, 35 W
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	mini jack / RCA
Ár	48,000 Ft
Hazai forgalmazó	Pixel Multimédia, 266-6059
Értékelés	**89%**

Az Altec név fogalom a szakmában. Ennek megfelelően itthon is kellő tisztelettel tekintünk rá, hiszen az évek óta elérhető 2.1-es rendszereik a mai napig igen kedveltek a hardcore játékosok körében. Az ACS 45, majd később az utódja, az ACS 48 a maga idejében ellentmondást nem tűrően lemosta az összes vetélytársát elképesztő erejével, dinamikájával, igényes kivitelezésével. Elmondható, hogy a 2-3 évvel ezelőtti modelljeik olyan jól sikerültek, hogy vélhetőleg egy 2.1-es teszt során ismét az élen végeznének (tulajdonképpen megfontolandó a vacak 4.1-es megoldás helyett a fenti kombók egyikének a beszerzése). Ezzel szemben a 3D-s hatások életre keltésére tett kísérleteiket eddig nem koronázta átütő siker. Az ACS56 egy korábbi 4.1-es modell megerősítése, kifejezetten játékosok számára. A csomagolás első osztályú, a design ízléses, a kábelezés színkódolt, azaz a telepítés a legrövidebb idő alatt elvégezhető. Az első két szatellit talpakon áll, míg a hátsók önmagukban árválkodnak. A jobb oldali hangszóró talpán szabályozhatjuk a hangerőt (az egyik gomb a lehetőségek között kapcsol), az aktuális értékről zöld színben pompázó LED skála tájékoztat. Este a látvány nagyon felemelő, így a megoldást tekintettel a kényelmi okokra is csak dicsérni tudjuk (nagyon cyber!:)). Lám-lám nem szükséges feltétlen a mélynyomó elejére pakolni a hangerő-szabályozást, mint a MLI-490 esetében. MP3 és CD hallgatás közben hamar kiderült, hogy a szatellitek nagyon tisztán szólnak megközelítve a Cambridge SoundWorks kiugróan jó minőségét. A mélynyomó enyhén pufogott a sok basszust igénylő zenei teszt alatt, ám érdekes módon ez megszűnt, amikor hirtelen ötlettől vezérelve az oldalára fordítottuk (ellenkezni nem nagyon tudott). DVD-zés közben az extra teljesítmény különösen jól jött, így a rendszert a 4.1-es megoldások közül nyers erő tekintetében csak a VL Sirocco Crossfire tudta maga mögé utasítani. Egyetlen hibája a relatíve magas ára, legalább is az ACS 54-hez képest, amelyet már alig több mint harmincezer forintért hazavihetünk.

CREATIVE FPS 2000 DIGITAL

„a DVD és a zene élvezetében a legjobbakat nyújtja"

A Creative a nagyobb testvér 2500-as mellett az öthangszórósak között a 2000-est indította. Szintén nem a legújabb fejlesztés, de a minőség ezúttal is az élmezőnybe emelte.

A 2500-as esetében használt szatellit hangszórók szerepelnek ebben a hangfalrendszerben is, ami a minőséget előrevetíti. Igen, a DVD és a zene élvezetében megint a legjobbakat nyújtja, talán a kisebb teljesítményen javíthattak volna. A rendszer teljesen együtt van, bár ismételjük magunkat, de élvezet hallgatni a tiszta magasakat és a kellemes mélyeket.

A dekóder hiánya miatt sajnos a hangerő szabályozását elég fura módon oldották meg. A mélynyomó hátuljára kell csatlakoztatni egy kábelt, melynek a másik végén kézbe illő tekerő kütyü van. A tekerővel lehet állítani a hangerőt és a jobb-bal csatorna szintjét, viszont emiatt a kezünk kötve van, vagy ha nem, akkor csak az asztalra tudjuk tenni, ahonnan mindig le akar majd csúszni. A mély hangok szintjét is a kábelek mellett, a mélynyomó hátulján lehet állítani, szintén kezelhetetlen módon.

Akiket ezek az apróságok nem zavarnak, és megelégszenek a Dolby Surround hangzással, azok nagyon jó áron vehetnek csúcsminőségű öthangfalas rendszert, és érezhetik, hogy a pénzükért igazi minőséget kaptak.

Gyártó	Creative
Típus	FourPointSurround 2000 Digital
Hangfalak száma	4+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	-
Mélynyomó mérete/teljesítménye	25 W
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	mini jack / hangfalkábel
Ár	44,500 Ft
Hazai forgalmazó	CHS, Tel: 451-3500
Értékelés	89%

JAZZ SPEAKERS J-7907

„a tesztben szereplők közül ez a hangfalrendszer a legolcsóbb"

A Jazz nemcsak a Dolby Digital rendszerek körében, hanem itt is szerepelt olyan hangfalrendszerrel, mely minőségében és szolgáltatásaiban nagyjából megegyezett három nagyobb testvérével.

A design egyszerű, ugyanúgy, mint a bekötés, de ezúttal is bosszantóak a rövid kábelek, amelyeket nagyobb szoba esetén RCA toldókkal hosszabbíthatunk meg.

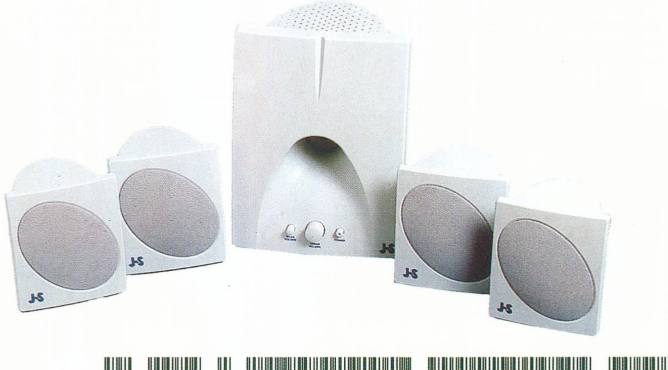
A teljesítmény nem túl meggyőző, a magasak már közepes hangerőn is recsegnek, a mélynyomó pedig erőlködik és rezonál.

Mivel öthangfalas rendszerről van szó, túl sok állítási lehetőség nincs, bár a többiek azért ennél többet nyújtottak. Ez esetben csak a hátsó szatellitek hangerejét állíthatjuk a mélynyomón található tekerőgomb segítségével.

DVD-ben nem győzött meg bennünket, de a zenei hangzás egész jó, főleg, ha az ember nem akarja áthágni a korlátjait, és közepesnél nem tekeri hangosabbra.

Mivel a tesztben szereplők közül ez a hangfalrendszer a legolcsóbb, és nincs igazán kirívó hibája, ajánlhatjuk azoknak, akik többet szeretnének, mint a kétcsatornás hangfalrendszer, de nem szeretnének túl sok pénzt áldozni rá.

Gyártó	Jazz Speakers
Típus	J-7907
Hangfalak száma	4+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm
Center hangfal mérete/teljesítménye	-
Mélynyomó mérete/teljesítménye	16,5 cm
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	mini jack / RCA
Ár	17,000 Ft
Hazai forgalmazó	Kelly-Tech, Tel: 350-1246
Értékelés	69%



MIDILAND MLI-490

„Az MLI-490 a csillogó-villogó megoldásokhoz képest maga az egyszerűség diadala.”

Gyártó	MidiLand
Típus	MLI-490
Hangfalak száma	4+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm, 10 W
Center hangfal mérete/teljesítménye	-
Mélynyomó mérete/teljesítménye	16,5 cm, 30 W
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	RCA / hangfalkábel
Ár	24,500 Ft
Hazai forgalmazó	Kelly-Tech, Tel: 350-1246
Értékelés	75%

Az MLI-490 a csillogó-villogó megoldásokhoz képest maga az egyszerűség diadala. Szembeötlő, hogy nem sokat variáltak a formatervezésével, egyszerűen kibővítették további két szatellit hangszóróval a kedvező áráról ismert 2.1-es rendszerüket. Bár a végeredmény igénytelennek nem mondható, kétségkívül mindenféle eleganciát nélkülöz. A rendszer lelkének a fából készült mélynyomó tekinthető, ide futnak be a kábelek, továbbá ezen tudjuk szabályozni a hangerőt és a basszust. Más beállítási lehetőségünk nem adódik, de itt szeretnénk megjegyezni, hogy fekvő mélynyomón hangerőt állítani igen nyakatekert mutatvány. Amennyiben a szobában van elég hely, egyszerűen csak a kellemetlen hajolgatással kell megbirkóznunk, ám ha ne adj isten, a ládát takarékossági okokból az asztal alá pakoltuk, nos ilyenkor már garantáltan az átkozódások is rendszeresen terítéken lesznek. A RCA alapú kábelek megfelelő hosszúságúak, bár két kábel toldásával sikerült kicsit túlbonyolítani a hangkártyához való csatlakoztatást (persze ennek pozitív oldala is van: növelték a kompatibilitást). A baljós előjelek tükrében az erősen átlagos teljesítmény tulajdonképpen enyhe meglepetésnek titulálható. Az MLI-490 közepes hangerőn kellemesen szólt, bár jól összehangolt rendszerről azért nem beszélhetünk. A mélynyomó - ahogy azzal a legtöbb megoldás esetében szembesültünk - „össze-vissza” dörömbölt a szatellitek mellett, azaz nem kiegészítette, hanem egész egyszerűen elnyomta a többieket. E mellett tapasztaltunk némi alapzajt a lejátszásokhoz társulva, illetve kitűnt néha, hogy a magas hangokból is zavaróan sokat kapunk. Hiába, az MLI-490 olcsó megoldás, nem zsákbamacska.

Közepes hangerőn DVD filmek lejátszásakor a vártnál dinamikusabban teljesített, de lényeges tartalékokkal nem rendelkezik.

VIDEOLOGIC SIROCCO CROSSFIRE

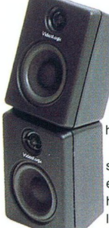
„azoknak éri meg, akiknek a teljesítmény számít”

Gyártó	VideoLogic
Típus	Sirocco Crossfire
Hangfalak száma	4+1
Szatellit hangfalak mérete/teljesítménye	7,6 cm + 1 cm
Center hangfal mérete/teljesítménye	-
Mélynyomó mérete/teljesítménye	16,5 cm
Dekóder tulajdonságai	-
Bemenetek/kimenetek	RCA / hangfalkábel
Ár	117,500 Ft
Hazai forgalmazó	Herta, Tel: 322-2232
Értékelés	94%

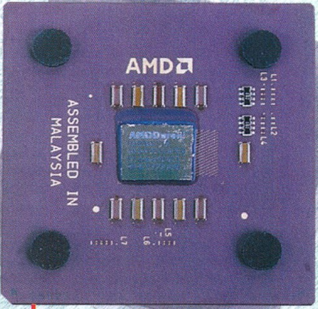
A VideoLogic letette a maga kézjegyét az öthangszórós rendszerek esetében is, ráadásul nem is akárhogyan. Az igencsak súlyos dobozból az öt hangfal mellett különálló erősítő került elő, ami igencsak meglepett bennünket. Eddig az erősítők a mélynyomókba voltak beépítve, ez azonban masszív fém házban, erős műanyag gombokkal és kék power leddel hajtja meg az öt hangszórót. A 80W-os teljesítmény is lehengerlő, élvezettel hallgattuk, ahogy a szoba fala szinte szétesett. A basszus nagyon jó, szinte már a hasfalat masszírozza, emiatt zenehallgatásra kiváló. A DVD-vel sem volt sok gond, de a basszussal már vigyázni kell, hogy a sok mély ne tegye tönkre a hangzást.

A kábelek sajnos rövidek, ennek megint a hátsó szatellitek látják kárát. Viszont megkapunk minden szükséges kábelt, mindenféle hangkártyához tudunk így csatlakozni, ami a gyártók gyakorlatát figyelembe véve nem elhanyagolható tényező.

Az ára viszont megint csak azok számára teszi elérhetővé, akiknek nem számít, hogy mennyibe kerül. Mivel ennyiért már hathangszórósat is kapunk, azoknak éri meg, akiknek a teljesítmény számít, és nem ragaszkodnak a teljes Dolby Digital hangzáshoz.



Flex, shoebaron



CPU MELLÉKLET

TESZT-TUNING

TALÁLT EZRES - CELERON II TUNING

CONSPIRACY THEORY

Az Intel minden nehézsége ellenére a felhasználók felé mindig a mosolygós arcát fordítja. Marketingesei jó kereskedőpalántákhoz híven azon vannak, hogy elhitessék a vásárlókkal: termékeik megvásárlásakor elenyésző mennyiségű készpénzükért cserébe remek minőségű, és árát messze meghaladó használati értékű tárgyhoz jutnak. Nem is bántom én lényegében emiatt a céget, hisz a többi hardvergyártó is ezt csinálja, egyesek még a legblődlibb szövegek videokártya-dobozra pingálásától sem riadnak vissza. Az általánosságban 'mindenevő' amerikai piac sem nyel le ám mindent, pláne mióta egyre több hardverrel foglalkozó internetes site okosítja az embereket.

Az Intelnek komoly előélete van 'vevőcsalogató' processzorok gyártásában és piacra dobásában (166MMX, 300A Slot-1 Celeron, 366 PPGA – a példának okáért). Az előzőekben említett processzorok közös tulajdonsága, hogy névleges órajelüknél jóval gyorsabban hajthatók, és ez a túlhajtás mindenféle különösebb hozzáértés vagy fekete mágia nélkül elérhető akár a kezdő tuningoló számára is. A kezdeti Socket 7-es időkben, illetve a Slot-1 korszakban az olcsó szegmensben az Intel prociknak nem volt igazán teljesítménybeli vetélytársuk, ezért ez a 'nagylelkűség' azzal volt magyarázható, hogy a Santa Clara-i vállalat technológiai szempontból annyival a többi cég (értsd ezalatt főleg az AMD-t) előtt járt, hogy megengedhette magának ezeket a gavallér húzásokat. Amióta az AMD komolyan szorongatja az Intelt, az a kevésbé jóindulatú magyarázat is lábra kapott a fenti felvetésre, hogy a cég felelősségének és képességeinek teljes tudatában küldi piacra a névlegesen feltüntetett sebességhez képest sokkal többet tudó CPU-kat. Az aktuális és potenciális (jórészt a Net közönsége és a számtech lapok olvasói) vásárlók úgy érzik, jó vására csinálnak e processzorok megvételével, és milyen hű-de-jó fejek fejlesztenek az Intelnél. A valóság azonban az, hogy lényegében elavult technológiát sóznak a vásárlók széles körének a nyakába ezzel a trükkel.

Most pedig eljött az ideje, hogy bemutassam az Intel három új testőrét: Celeron II 533A, 566 és 600 MHz – fejenként tuningkirályok. Saját méréseink szerint a 633 MHz-es változat azonban mindegyiket felülmúlja, a gyorsabb verziókhoz pedig gyakorlatilag szinte lehetetlen itthon hozzájutni (üdvözletem ama üzletek tulajdonainak, akik agyba-főbe hirdetik a 667 és 700 MHz-es darabokat) a cikk írásának időpontjában. Amúgy is meglehetősen drágák lennének, és előreláthatólag a 633-as tuninghatárait ezek sem lennének képesek átlépni – azért majd elbeszélgetünk velük, ha látótérbe kerülnek.

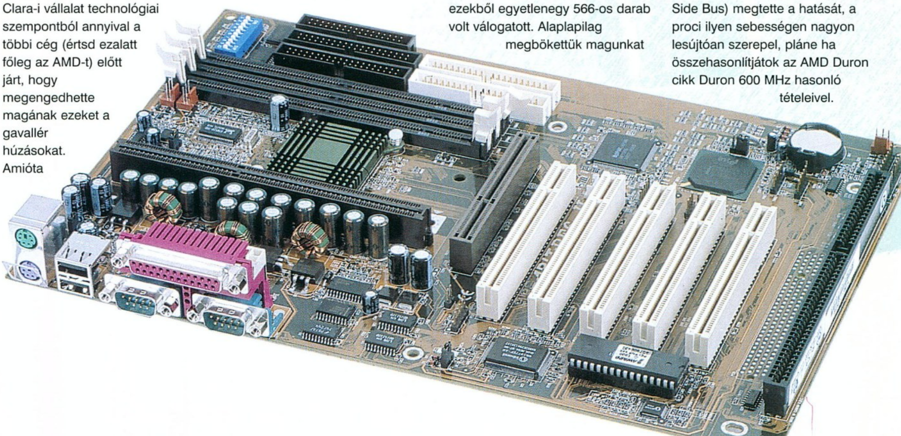
Mivel lényegében teljesen mindegy, hogy mit írunk le, illetve tudatában vagyunk annak, hogy imádtok tuningolni, és az utolsó megahecceket is kicsavarni a soklábú barátotokból, ezért léptünk. Bekértünk néhány hazai forgalmazótól (lásd szövegbox) Celeron II, FC-PGA tokozású, különböző sebességű processzorokat, és jól megküldtük őket.

A BRIDGE TOO FAR

A közel ötnapnyi, szinte folyamatos processzortesztelésre (ebben a Celókon felül volt Duron meg iPIII is – hajj, de sok cikket kell még írni) becsörgedezett két 566 MHz-es, három 600 MHz-es és egy 633 MHz-es példány, ezekből egyetlenegy 566-os darab volt válogatott. Alaplapilag megbökettük magunkat egy híresen jó, Cerka II tuningbarát Abit BE6-II-vel (Intel BX chipset, Slot 1) és egy átlagos tulajdonságokkal bíró Epox i815 chipsetes, Socket 370 foglalatos lappal, illetve csatasorba állítottuk Shoebaron napi munkagépéből az Asus P3B-F-et (BX, Slot-1) is. Globalwin hűtőket használtunk a tesztelés folyamatában – tisztességesen hűtöttek, sőt, leginkább a szükségesnél még jobban is a legnagyobb terhelés mellett is, viszont az FOP38 jelű darab hangja még most is kísért engem éjszakánként. Ahhoz képest a mai tajvani helikopterszerencsétlenség esti mese akusztikai szempontból.

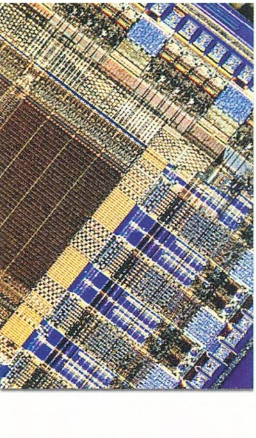
SPEED

A lényeg. Mivel 533A-t nem kaptunk (kifutó modell, az Intel már nem gyártja – az 566 MHz-es változathoz hasonlóan –, már csak elvétve, de mindenképpen raktárról kapható), ezért a nyúzópróbát az egyik Celeron II 566-tal kezdtük. BE6-II házba be, vinyó, DVD-ROM, memória, gfx kártya, hangkeltő rákót, mosakodás a szilikonpasztában, majd Globalwin FOP32-es hűtő felapplikálása volt a sorrend. Az egész hóbelevanc besuvaszt Slot-1 egy Abit Slotket !!! segítségével, és hadd szóljon. Az alap 566 MHz-es órajelen mért Quake 3 Arena és 3DMark 2000 v1.1 értékeket a táblázatokból kiolvashatjátok a többi kombinációhoz hasonlóan. Mit mondjak, a 66 MHZ-es FSB (Front Side Bus) megtette a hatását, a proci ilyen sebességen nagyon lesújtóan szerepel, pláne ha összehasonlítjátok az AMD Duron cikk Duron 600 MHz hasonló tételeivel.



Persze szöveget szerkeszteni, MP3-at hallgatni és Doomozni ezzel is jól lehet. Mivel az 566 MHz a 66 MHz 8,5 szerezéséből jön ki, ezért a szokásos első tuningreakció a 100 MHz-es FSB bepróbálása, azaz a 850 MHz. A BE6-II kényelmes SoftMenu III-ában a megfelelő beállítások elvégzése után (többek között az alap 1,5 V-os core feszültséget megemeltük a maximum beállítható 1,75 V-ra) reset, majd szokásos boot, és Windows töltés. Stabilitási tesztként a Q3A demo001-ét futtattuk loopban (lásd szövegbox), illetve benchmarkoltunk is ugyanezzel az eszközzel (vicces volt tudatosan megfigyelni, hogy egy HPB is játszik ebben a demóban). Ráeresztettük a 3DMark 2000 szépecske bemutató anyagát, illetve mértünk is a szoftver segítségével. A 850-re húzott CII a folyamatos ostromot hosszabb időn keresztül is fagyás nélkül állta. Egyetlen egyszer fordult elő, hogy mikor hosszabb időre magára hagytuk a gépet, az elinduló képernyővédőnek sikerült belekontárkodnia a futó tesztbe, és ekkor a rendszer már instabillá vált. Mivel kifejezetten stabilnak minősítettük a prockót 850 MHz-en, ezért jött a 105 MHz-es FSB, és a gyakorlatilag közel 900 MHz-es processzorsebesség (konkrétan 897,5 MHz). Védencünk ebben az osztályban sem bukott meg, a folytatólagos tesztek sem tudták kizökkenteni a még mindig 1,75 Voltos magfeszültséggel dolgozó processzort. Aztán mintha elvágták volna. A rendszer bármilyen 105 MHz feletti buszsebesség esetén instabil vagy kapásból bootolhatatlan lett. Nagyon erős a gyanúm, hogy ha az 1,85V-os feszültség-érték beállítható lett volna az alaplapon, akkor a 950 MHz környéke teljesen stabil lett volna, talán feljebb is. Az Abit Slotket !!!-on elvileg lehet változtatni a processzor magjába jutó feszültséget, de tapasztalataink szerint a csók a halottnak klauzula lépett életbe, amikor az amúgy remekül működő átalakító e funkcióját kívántuk volna használni.

Az Asus P3B-F-jében ugyan be tudtuk állítani az 1,85 Voltot, ám ez az alaplap még ilyen feltételekkel sem volt képes akár még a 900 MHz közelébe is jutni, a 850 MHz volt a vége ugyanennek a processzornak. A másik 566-os darab megszólalásig ugyanígy viselkedett a tesztelés során. Az Epox i815-ös alaplap, bár a megszokott specifikációk melletti működés során igen stabilnak mutatkozott, mint tuningplatformot azonban elfelejthetjük, mivel a VCore feszültség mindössze 1,65 Voltig emelhető. Bár előzetes sejtelmeim alapján a gyárilag ugyancsak 1,5 Volton hajtandó 600 MHz-es példányoknak az 566-osnál mért magasságokig kellett feljutniuk, ám teóriákkal sem én, sem ti nem laktok jól – jöjjenek a tapasztaltak. Mit mondjak, igazam lett, talán annyi változott, hogy a 600-asok 910 MHz-en is mentek, semmi egyéb lényegi eltérés. Ott viszont stabilan a fenti konfigban. Itt jegyezném meg, hogy Shoebaron többirányú próbálkozása ellenére sem sikerült beszereznünk a teszthez az Asus új, i815 chipsetes lapját, a CUSL2-t, pedig nagyon meg szerettük volna nézni, hogy a Cerkák hogyan tepernek benne. Majd egyszer.



SPEED 2

És eljött a több szempontból is érdekes Celeron II 633 MHz tesztje. Mint azt a későbbiek igazolják majd, indokolt a tisztelet megadása a proci számára a teljes névkiírással. Egyelőre ritka vendég a hazai boltok polcain (talán a cikk megjelenésekor már nem annyira), a magnak adandó feszültség alapból 1,65 Volt, az órajelszorzó pedig 9,5 x-es. Miután ő is nyakon lett öntve némi szilikonpasztával, engedelmesen belecsúszott a Slotketbe, illetve az alaplapba. A gyárilag magasabb feszültségérték (az 566 és 600-asokhoz képest) lehetővé tette, hogy akár 1,90 Volttal is megbökjük a procit. Meg is tettük, az alapsebességen való

ABIT ALAPLAPOK ÉS A CELERON II

Miután tudvalevő, hogy a tajvani illetőségű Abit teljes mellszélességgel a processzortuning mellett kardoskodik, nem véletlen tehát, hogy régebbi alaplapjaihoz is kiad BIOS frissítést, amikor az Intel vagy az AMD új prockókat vezet be a piacra.

Általánosságban a következő webcímről lehet letölteni a legfrissebb BIOS image fájlokat: **www.abit.nl/english/download/index.htm**. Néhány népszerűbb Abit alaplapot azonban most itt gyorsan kitárgyalok BIOS szempontjából.

BH6: a brutálisan magas példányszámban eladott BH6-ra nagyon odafigyelnek Tajvanban, gyakran adnak ki hozzá BIOS frissítést, így a legutóbbi, júliusi image-nek köszönhetően már képes helyesen detektálni az összes (533A – 700 MHz) Celeron II processzort a nekik adandó feszültségértékkel egyetemben. CII tuningra a tapasztalatok szerint kifejezetten alkalmas, ám azt érdemes figyelembe venni, hogy egynémely ilyen típusú alaplap már régóta üzemben van, azaz az alkatrészei némileg már elöregedtek (az pedig tudvalevő, hogy az Abit nem használ olyan minőségi komponenseket, mint például az Asus), tehát a rendszer általános tuninghajlandósága csökkenhet.

BE6-II: a cikkben ezzel a lappal foglalkoztunk behatóbban, ezért csak annyit érdemes megemlíteni, hogy a legújabb, SH jelű BIOS fájl már képes lekezelni a 667-es és 700-as Celeron II-ket is.

ZM6 és BM6: e két - design szempontjából teljesen megegyező, csak chipsetben különböző – Socket 370-es alaplap esetében a tulajdonosok sokáig tanácstalanok voltak: mennek-e az FC-PGA tokozású Celeron II-k ezekben a szerkezetekben, vagy sem? A válasz lényegében igen, és részleteiben nem. A legutolsó, májusi BIOS frissítésekkel (a ZM6 esetében ez a QU jelű image fájl) a két lap képes helyesen lekezelni az 533A, 566 és 600 MHz-es Celeron II-ket, ám azóta a cég nem vette a fáradságot arra, hogy újabb update-et nyomjon a többi CII meghajtására. Bár a gyakorlatban csak egy 566 MHz-es példányt próbáltam ki a saját ZM6-omban, amely tökéletesen működött 850 MHz-en, egy dekával sem feljebb, azonban valószínűnek tűnik, hogy a rugalmas SoftMenu II miatt a 633, 667 és 700-as verziók is életre kelthetők, bár tuningolásuk már ingoványosabb téma ebben a lapban. A következő két bekezdésben taglaltak kivitelezését MINDENKI A SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE VÉGEZHETI EL.

Akinek nem elég az alapban maximum beállítható 1,75 Voltos core feszültség, az próbálkozzon az új BIOS fájlok újrasütésével a következő módon: proci be a lapba, boot, BIOS, SoftMenu, VCore beállít 1,75 V, beállítás elment, boot, majd BIOS sütés a következő módon: **awdflash.exe <az image file neve.bin> /cc**. Ha mindent jól csináltunk, akkor a reset után örömmel tapasztalhatjuk, hogy a VCore feszültség vége bizony nem 1,75 V... Nálam működött.

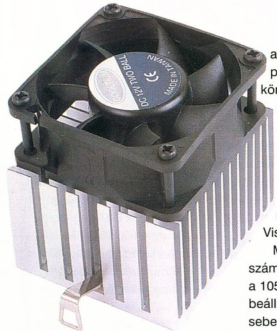
Van arra is módszer, hogy ezeket az alaplapokat teljes mértékben Coppermine kompatibilissé tegyük, azaz képesek legyenek fogadni az FC-PGA tokozású Pentium III-akat is, a művelet leírása a következő Internetes állomáson található meg:

bws.sprintnet.pl/hardware/mainboards/przerobka/r_1stwords.html

Sok szerencsét a bütyköléshez!

Q3 demo001 HQ	Celeron 1000MHz	PIII 800MHz	PIII 1000MHz
800x600 32 bit	99.1	97.6	**108.9**
800x600 16 bit	101.2	101.2	**113.7**
1280x1024 32 bit	51.8	51.7	**51.8**
1280x1024 16 bit	84.4	84.3	**87.2**
3DMark 2000 1.1			
800x600 32 bit	5373	5818	**6389**
800x600 16 bit	5761/378*	6507.429	**7275/458**
1280x1024 32 bit	3035	2973	**3023**
1280x1024 16 bit	4773/357	4972/398	**5171/422**

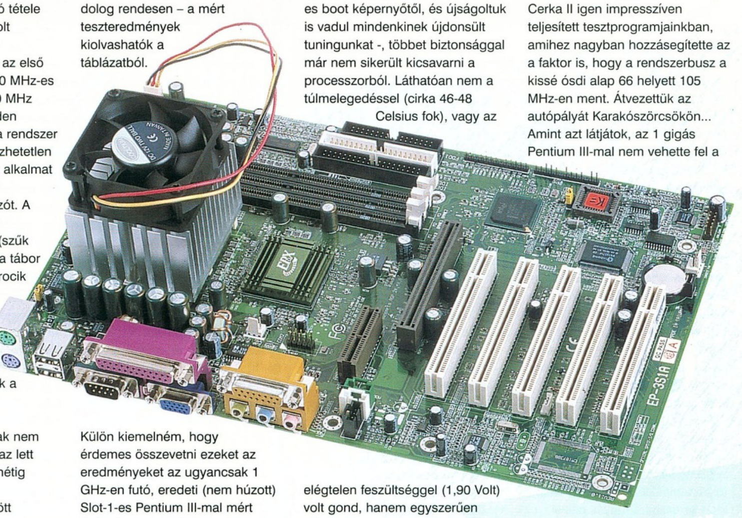
* 3DMark 2000 CPU speed 16 bit



beprobáláson és a szokásos benchmarkoláson felül a SoftMneu III ide passzoló tétele mindig erre az értékre volt beállítva.

A tuning kezdetekor az első logikus lépés ismét a 100 MHz-es FSB beállítása volt a 950 MHz elérése érdekében. Minden teljesen rendben ment, a rendszer stabilitása megkérdőjelezhetetlen volt. Itt ragadom meg az alkalmat arra, hogy erről a 'stabil' fogalomról szóljak pár szót. A tesztelésre szánható idő viszonylagos rövidsége (szűk egy hét – többek között a tábor miatt), illetve a tesztelt procik mennyisége (a Celeronokon felül iPIII Coppermine CPU-k is terítékre kerültek az összehasonlíthatóság kedvéért – mint az kitűnik a táblázatokból is) miatt tesztalanyainkat teljes megbízhatósági próbának nem tudtuk alávetni. Az igazi az lett volna, ha fejenként egy hétig nyaggatjuk játék- és munkakörülmények között egyaránt a procikat. Ennek tudatában és ennek ellenére bátran állíthatom, hogy amennyiben adott tuningolt proci stabilan bírja a körbe-körbe járó Q3A demózást, és eközben a hőmérséklete a remek hűtőnek köszönhetően nem haladja meg az 50 Celsius fokot (mint ahogy esetünkben sem), akkor azzal nem lesz sok baj a közeli jövőben. Vissza a hatharminchármashoz.

Mivel a 950 nem túl kerek szám a szemünkben, következett a 105 MHz-es rendszerbusz beállítása, a kerek 1 GHz-es sebesség eléréséért. Nem akarom különösebben húzni olvasóink idegeit, ezért elárulom: ment a dolog rendesen – a mért teszteredmények kiolvashatók a táblázatból.



Külön kiemelném, hogy érdemes összevetni ezeket az eredményeket az ugyancsak 1 GHz-en futó, eredeti (nem húzott) Slot-1-es Pentium III-mal mért értékekkel. Az 1 GHz-es PIII Coppermine-t Globalwin VOS32-es hűtővel küldtük meg (kettős ventilátor), amely hasonlóan a másik két hűtőhöz (FOP32 és 38), méretei okán mindössze egy darab memóriamodulnak hagyott helyet a BE6-II-ben. Ezt a gondot csak a P3B-F-nek sikerült elkerülnie, az ottani designnak köszönhetően a 4 memóriafoglalatból három használható maradt a hűtővel megpakolt processzorok behelyezése után is. Az Abit alaplap leendő vásárlóinak mindenesetre érdemes odafigyelniük erre a tényre.

Bár az 1 GHz-et sikerült stabilan elérnünk a 633-as Celeron II-vel – kellőképpen meg is voltunk illetődve az 1000 MHz-es boot képernyőtől, és újságoltuk is vadul mindenkinek újdonsült tuningunkat -, többet biztonsággal már nem sikerült kicsavarni a processzorból. Láthatóan nem a túlmelegedéssel (cirka 46-48 Celsius fok), vagy az elégtelen feszültséggel (1,90 Volt) volt gond, hanem egyszerűen elértük a 0,18 mikronos Coppermine technológia határát. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a lassan csordogáló iPIII 1 GHz-ek, és az 1,13 GHz-es változat nemrég történt csúfos bukása (az Intel kénytelen volt instabilitás miatt visszahívni a procit). Nem baj, ez is szép teljesítmény, 58 százalékkal a gyári speckó felett – ez már a jó öreg Slot-1-es Celeron 300A-kat idézi vissza, amelyek mentek 504 MHz-en (4,5 x 112, + 68%) is. Most pedig a teljesítményről - kiszakadva kicsit a giga-bűvöletből.

PRACTICAL MAGIC

Mint az a táblázatokból is kiolvasható, az 1 GHz-en dübörgő Cerka II igen impresszíven teljesített tesztprogramjainkban, amihez nagyban hozzásegítette az a faktor is, hogy a rendszerbusz a kissé ósdi alap 66 helyett 105 MHz-en ment. Átvezettük az autópályát Karakószörcsökön... Amint azt látjátok, az 1 gigás Pentium III-mal nem vehette fel a versenyt még a 'játékokban' sem. Játéklap profilunk okán nem próbálkoztunk Photoshoppal vagy 3D Studióval, de gyanúm szerint ezekben az alkalmazásokban az iPIII 1 GHz még jelentősebb előnnyel végzett volna az élen – hiába, sokat számít a plusz 128 KB-nyi L2 cache (128 KB a CII-ben, verzusz 256 KB a PIII-ban), illetve a komolyabb cache-szervezés. Ezen a ponton azonban a 'bizonyítás terhe'

TUNING ÁRCÉDULA

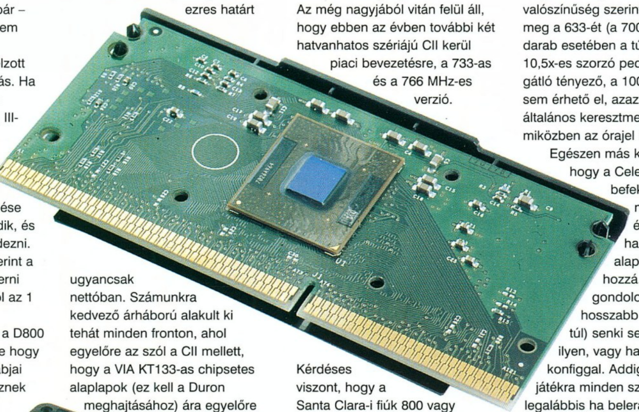
Az általunk használt tuningkonfiguráció-alap árcédulája tételesen a következőképpen alakul (az árak a tesztünkhöz segítséget nyújtó cégek szeptember elejei árlistáiból származnak és nettóban értendők):

Abit BE6-II: 31,600 Ft
Celeron II 566 MHz: 29,700 Ft
Celeron II 600 MHz: 29,900 Ft
Celeron II 633 MHz: 34,000 Ft
Globalwin FOP32: 2,795 Ft
Abit SlotKET!!!: 2,400 Ft

Q3 demo001 HQ	Celeron 566MHz	Celeron 600MHz	Celeron 633MHz	Celeron 850MHz	Duron 600MHz	Duron 650MHz
800x600 32 bit	61.5	63.4	63.8	**90.4**	80.2	82.2
800x600 16 bit	61.6	63.3	64	**91.5**	81.2	83.3
1280x1024 32 bit	48.8	49.1	49.4	**51.7**	50.6	50.7
1280x1024 16 bit	59.2	60.4	61.1	**80.8**	74	75.5
3DMark 2000 1.1						
800x600 32 bit	3646	3576	3637	**5014**	4848	4992
800x600 16 bit	3797/240	3658/240	3826/241	5226/348	5383/339	**5566/354**
1280x1024 32 bit	2646	2612	2648	**2986**	2689	2687
1280x1024 16 bit	3534/229	3494/231	3557/238	**4491/326**	4278/344	4306/353
* 3DMark2000 CPU speed 16 bit						

megfordul – a gigás Penya három ára valahol a 700 USA dolláros magasságokban mozog (itthon halandó ember nem is tud hozzájutni), míg a 633-as Celeron II-é valahol a bruttó 45 ezer forintos határ közelében (bár – mint már írtam - őkelmét sem könnyű mostanság megkaparintani). A megcélzott vásárlói réteg láthatóan más. Ha az ár/teljesítmény viszonyt nézzük, az 1 GHz Pentium III-as tiszta bukás, a CII 633 MHz meg a király.

Az AMD 800 MHz-es Duron processzorának piacra lépése azonban vészesen közeledik, és ez sok mindent át fog rendezni. Az Anandtech teszterei szerint a Duron 800-as meg fogja verni teljesítmény szempontjából az 1 gigán futó Celeron II-t, és punktum – most már csak a D800 leendő ára kérdéses, illetve hogy a jövőbeni CII szériák darabjai vajon milyen arányban lesznek hajlandók elérni ezt a sebességet. Táblázatainkból kiolvasható (esetleg lapozzatok a Duronos cikkhez, ha itt nem látjátok az eredményeket), hogy bár a 850 MHz-en futó Celeron II a tesztek során általában megverte a Duron 650 MHz-es darabját, de nem túl nagy különbséggel, azaz vélhetően a Duron 700 már ugyanazt produkálja a játékokban, mint a felspécizett CII 566-unk. Más kérdés, hogy a Duron 600 MHz-es verziójának ára még a nettó húsz rugót sem éri el, és folyamatosan csökken, míg a 650-es ára sem haladja meg a 25 ezres határt ugyancsak nettóban. Számunkra kedvező árháború alakult ki tehát minden fronton, ahol egyelőre az szól a CII mellett, hogy a VIA KT133-as chipsetes alaplapok (ez kell a Duron meghajtásához) ára egyelőre igen magas. Nem adok azonban két-három hónapot, és az áruk lemegy (illetve a kevésbé neves gyártók KT133-as megoldásai is megjelennek) tisztességes szintre, és a Duron ismét helyzeti előnybe kerül. Persze addig sok minden változhat, és kicsit később szinte bizonyosan változni is fog.



GUESS WHO

Az Inteltől kiszivárgott információ szerint ugyanis a 100 MHz-es rendszerbuszt használó Celeronok a jövő év közepéig feltétlenül meg fognak érkezni. Az még nagyjából vitán felül áll, hogy ebben az évben további két hatvanhatos szériájú CII kerül piaci bevezetésre, a 733-as és a 766 MHz-es verzió.

Kérdéses viszont, hogy a Santa Clara-i fiúk 800 vagy 850 MHz-nél váltanak-e, az L2 cache mérete marad-e 128 KB, vagy felbővítik esetleg 256-ra (Celeron III?), illetve marad-e a 0,18 mikronos gyártási technológia, vagy a mérnökök esetleg modernizálnak? Ez utóbbi kérdés megválaszolásától függ az is, hogy marad-e ez az 1 GHz körüli technológiai határ, vagy majd a 800 MHz fölötti procikat is lehet rendesen tuningolni. Az azonban igen bizonyosnak látszik, hogy mi még lap leszünk akkor is, és tudósítani fogunk benneteket a fejleményekről. A fennmaradó időszakban pedig a sikeres tuningolásainkon felbuzdulva lemegyünk a Vogel parkolójába, és átalakítjuk Mocsy Opel Corsáját (szia Mocsy! – juhúúúú) jet dragsterré.

INTEL, INTERRUPTED

Természetesen döntse el mindenki maga, hogy milyen processzorba fekteti a pénzét, mi csak iránymutatással szolgálhatunk számotokra. A Celeron II esetében ez a következőképpen hangzik. A jelenleg (szeptember eleje) kapható szériák az 566, 600 és 633 MHz-es sebességlépcsőkön egytől-egyig nagyon jó tuningtulajdonságokkal rendelkeznek – persze kiábrándító kivételek mindig akadnak -, tehát megvásárlásuk ilyen szempontból javallott. A megfelelően tuningolható alaplap és a jó hűtési megoldás beszerzése/megléte is fontos (lásd az árcédula szövegboxot az anyagiakért). A 667 és 700 MHz-es példányok vásárlása nem igazán indokolt magas áruk miatt (a 667-es elviekben valamivel 50 nettó felett kapható, ha van), illetve mivel a 'végsebességük' nagy valószínűség szerint nem haladja meg a 633-ét (a 700 MHz-es darab esetében a túl magas, 10,5x-es szorzó pedig egyenesen gátló tényező, a 100 MHz-es FSB sem érhető el, azaz a rendszer általános keresztmetszete csorbul, miközben az órajel nő).

Egészen más kérdés az, hogy a Celeron II-es befektetésünk mennyire értékálló, pláne ha BX-es alaplapunk van hozzá. Úgy gondolom, hogy hosszabb távra (1 éven túl) senki se tervezzen ilyen, vagy hasonló konfiggal. Addig pedig jó lesz játékra minden szinten, legalábbis ha beleraktok még valamilyen tisztességes videokártyát is (mint ahogy mi is tettük ezt tesztünk során – Leadtek Winfast GeForce 2 GTS).

tig feat. shoebaron

QUAKE 3 ARENA DEMO LOOP

Remek processzor, videokártya és általános rendszerstabilitási teszthez jutunk hozzá, ha rávesszük a Q3A demo001-ét, hogy folyamatosan fusson, lényegében körbe-körbe. Ennek elintézése nem igényel túl sok munkát, csak a következőket:

- Nyissunk meg egy új fájlt a Notepadben, majd írjuk be a következőket:

set D1 „demo demo001; set nextdemo vstr D1"
vstr D1.

- Ezek után mentsük le a tartalmát a loop.cfg nevű fájlba (vigyázat, ne hagyjuk, hogy a Windows .txt kiterjesztést biggyesszen a fájlnév végére!), és indítsuk el a Q3-at.

- A konzolba (~) írjuk be: **exec loop.cfg** - és már el is indult a körbejáró cirkusz.

INFOBOX

A Celeron teszt során a PC Guru partnerei voltak:

Celeron 566, 600, 633
DEMO Stúdió (329-2367)
Acomp (339-5647)
Juventus-Team (469-5847)

PIII 1GHz
Albacomp
Tel: 0622-515-414

Abit SlotKET !!! átalakító, Abit BE6-II
Mycom
Tel: 204-5434

GlobalWIN hűtők (FOP38, 32, VOS32)
Kelly-Tech
Tel: 350-1246

Epox EP-3S1A
Herta
Tel: 322-2232

GYÖNGYSZEM A TURKÁLÓBÓL

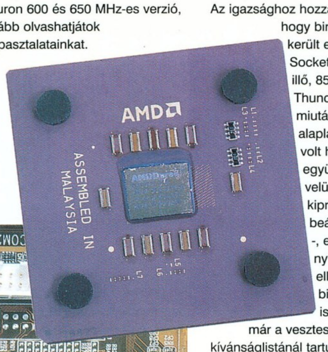
AMD DURON ELÉRHETŐ KÖZELSÉGBEN

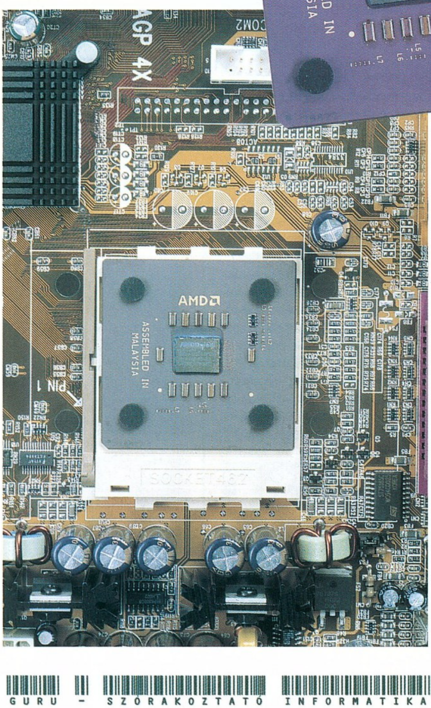
A DUMA

Egy kérdéssel kezdeném a cikket. Mit tehetett a legutóbbi időkig az, aki viszonylag kevés pénzből tisztességes teljesítményű számítógépet szeretett volna összeépíteni – milyen processzorok közül választhatott a nettó 25 ezer forint alatti kategóriában? A válasz: Intel Celeron és AMD K6-2. Bár a K6-2 sorozat tagjai általában olcsóbbak voltak az Intel szegmensbeli termékeinél (illetve a Super 7 alaplapok is kedvezőbb áron voltak beszerezhetők, mint a BX és ZX chipsetes lapok), ám nyers számolási teljesítményük a 3DNow! utasításkészlet ellenére is halováynnak bizonyult a Celeronok fényében – 'köszönhetően' a gyengécske FPU-nak. A nyár folyamán azonban a paletta bővült.

Egyrészt a kifutóban levő Slot-A-s AMD Athlon 500 és 550 MHz-es processzorok ára olyan alacsonyra süllyedt, hogy versenyképessé vált az FC-PGA tokozású Celeron II-ével (533A – 600 MHz), másrészt június vége felé színre lépett az AMD új, olcsó gépekbe szánt processzora. A sokáig Athlon Select, majd Spitfire kódnéven emlegetett proci végül Duron (a latin 'durare' szóból = sokáig tartani) néven debütált a piacon, és azonnal háromféle órajelen: 600, 650 és 700 MHz-en. A cég Thunderbird procijával ellentétben a Duron csak és kizárólag Socket-A-s kiszerelésben került a polcokra, illetve a rendszerintegrátorok gépeibe.

Na, erről fog szólni a cikk, vagyis konkrétan arról, hogy itt a szerkesztőségben Shoebaron és én kipróbáltuk élőben, mit tud a Duron 600 és 650 MHz-es verzió, alább olvashatjátok tapasztalatainkat.





A cikknek egyébként az ad még aktualitást – a viszonylagos újdonság erején felül -, hogy a napokban jelentette be a sunnyvale-i székhelyű cég a 750 MHz-es változatot a processzorból, melyből szeptember végén már nagyobb mennyiséget fog kiszállítani a kiskereskedelmi csatornákba (mondjuk, nem Magyarországra...).

A TESZT ELŐZMÉNYEIRŐL

A teszthez Shoebaron beszerzett számunkra két darab 600-as és egy darab 650-es Duront, illetve két VIA KT133 chipsetes alaplapot, a Soltek SL-75KV-ját és az Epox EP-8KTA-ját. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy birtokunkba került egy ugyancsak Socket-A foglalatba illő, 850 MHz-es Thunderbird is, de miután egyik alaplapban sem volt hajlandó együttműködni velünk – a kipróbált ezerféle beállítás ellenére -, ezért halottnak nyilvánítottuk, és ellenkező bizonyításig az is marad. Ha már a veszteség- és kívánságlistánál tartunk, akkor azt is meg kell említenem, hogy a tesztre szánható idő rövidsége miatt nem volt módunkban beszerezni a két híresen jó Socket A-s alaplapot, az Asus A7V-jét, illetve az Abit KT7-esét – azzal teszteltünk, ami rendelkezésre állt. Hiába, nem Wunderlandban élünk.

A SPECIFIKÁCIÓK

Az AMD Duronja – eltérően az Intel-féle Coppermine PIII/FC-PGA Celeron párostól – nem a magasabb osztályba szánt Thunderbird képére formált kistesó, hanem egyedi design (természetesen a magon belül vannak technológiai párhuzamok). Ilyen megfelelés például a 128 KB-os L1 cache, melynek a Celeronok csak a negyedét (32 KB) birtokolják. Az L2 gyorstár tekintetében a számokat nézve a Celeronok nyernek (128 KB verzusz a Duron 64 KB-ja), ám összesítésben mégis a Duron nyer 192:160-ra. Természetesen vannak egyéb különbségek is a kétféle proci gyorstárainak háza táján, mint például az adatbusz szélessége, a cache-szervezés hatékonyságának a foka, vagy éppen az, hogy az L1 cache adatai duplikálódnak-e az L2 tárban, vagy sem.

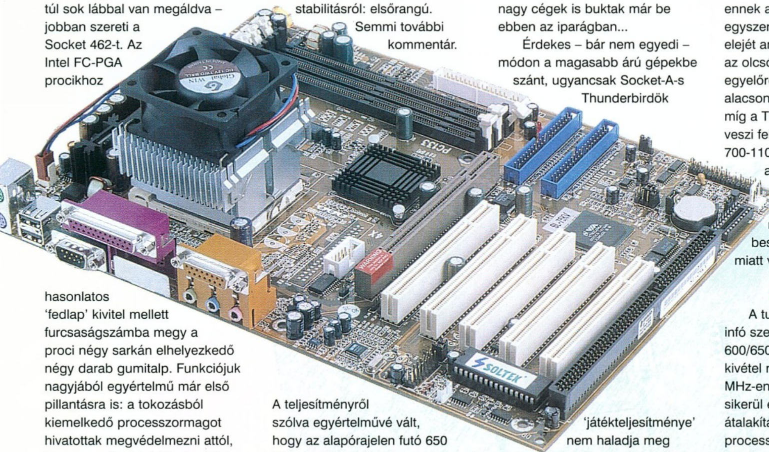
A Duron nyerő pozícióját tovább erősíti a gyakorlatilag 200 MHz-en hajtott EV6 rendszerbusz, mellyel szemben a Celeron II csak egy vérszegény 66 MHz-es FSB-t tud felmutatni. Mindkét processzor 0,18 mikronos gyártási technológiával készül, ezen belül a Duron 25 millió tranzisztort tartalmaz. Ami viszont nagyon szembeszökő ebben a szegmensben, hogy míg például a 600 MHz-es Celeron II átlagban 30 ezer, addig a Duron 600 viszont csekélyke húszezer nettó forintért szerezhető be. Egyelőre az menti meg a Celeront, hogy a Duron és a Thunderbird által igényelt VIA KT133 chipsetes alaplapok ára még a nettó 40 ezer forint körüli kategóriában mozog. Ellenben azt a szót, hogy 'egyelőre', igen komolyan kell venni, hisz teljesen bizonyos, hogy a KT133 szetes lapok ára esni fog, illetve a kevésbé neves gyártók is kijönnek a maguk jobb-rosszabb megoldásaival. Van azonban a Duron oldalán még egy rossz pont erről az oldalról nézve. Míg a Celeron II-höz - mint olcsó procihoz -, többféle integrált (audió + videó a normál alaplapi funkciók mellett) chipset már régóta létezik, illetve alaplapra téve kapható (alapból az Intel kettővel szerepel, i810, i815, illetve van ilyen a SiS-nek is stb.), addig a VIA adós a már kellőképpen beharangozott, ám egyelőre nem szállított KM133 szettel, mely lényegében integrált grafikus vezérlővel kibővített KT133. Tekintve, hogy az AMD a Duront kifejezetten olcsó gépekbe szánja (irodai/otthoni átlagos felhasználás), ezért komoly stratégiai baklövés, hogy nem sürgeti jobban a chipsetgyártókat az integrált megoldásaikat illetően. Egyszer csak megérkeznek, hisz a VIA-n felül azért az Ali és a SiS is fejleszt a pincéjében gőzerővel.

A Duronok általában 1,60 Voltos magfeszültséget igényelnek (a legújabb 750 MHz-es változat is ennyit kér), de léteznek gyárilag 1,50 Voltos szériák is (a Thunderbirdök sebességtől

függően 1,70 vagy 1,75 Voltot szívnak az eddig megjelent verziók viszonylatában). A 700 MHz-es Duron fogyasztása nagyjából 35 Watt. Most, miután virtuálisan kibeleztük az AMD zászlós csónakját, nézzük, nekünk mit sikerült művelni vele.

A TESZT

Kézbe véve és a hátára fordítva a Duront azonnal szembetűnik, hogy ez a proci bizony nem fog beleférni a Socket 370-es foglalatba, ahhoz a kicsike túl sok lábbal van megáldva – jobban szereti a Socket 462-t. Az Intel FC-PGA procikhoz

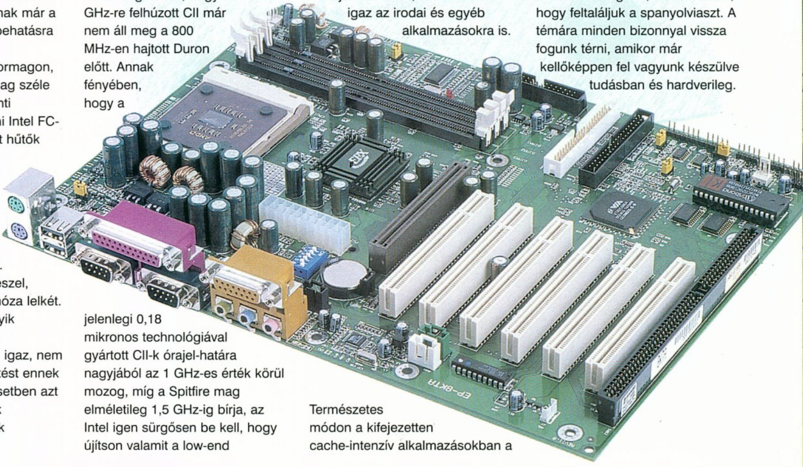


hasonlatos 'fedlap' kivitel mellett furcsaságszámba megy a proci négy sarkán elhelyezkedő négy darab gumitalp. Funkciójuk nagyjából egyértelmű már első pillantásra is: a tokozásból kiemelkedő processzormagot hivatottak megvédelmezni attól, hogy az erősebb fajta rögzítési mechanizmussal megáldott hűtőszerkezetek egyszerűen összeroppantsák. A félelem nem alaptalan az AMD részéről, ugyanis netszerte tapasztalt jelenség, hogy mind a Thunderbirdök, mind a Duronok igen érzékenyen reagálnak már a legkisebb mechanikus behatásra is, könnyen repedések keletkeznek a processzormagon, több esetben pedig a mag széle egyszerűen letörik. A fenti balesetet elő lehet idézni Intel FC-PGA-s procikhoz készült hűtők alkalmazásával, vagy egyszerűen azzal, hogy túl sokszor (ki mondja meg, mennyi az számszerűen?) behelyezzük, illetve kivesszük a processzort. Egyszóval, ha Duront veszel, akkor babusgasd a mimóza lelkét. Nekünk nem sikerült egyik tesztalanyt sem az örök vadászmezőkre küldeni, igaz, nem is tettünk külön erőfeszítést ennek érdekében (ellenkező esetben azt hiszem, megnézhetnénk magunkat, mikor kapunk legközelebb tesztelésre processzort). Sem a szilikonpaszta, sem a Globalwin FOP38 nem tudta tönkretenni a sokáig tartó terméket. Na, lépjünk tovább, a cikk nem a rombolásról szól.

Bár mindkét rendelkezésre álló alaplapot kipróbáltuk, fő tesztelési platformnak a Soltek SL-75KV-jét választottuk. A sorban belepakolt processzorok 3DMark és Quake 3 Arena alatt mért eredményeit a táblázat(ok)ban olvashatjátok, én inkább arról szólnék, amiről a táblák nem. A stabilitásról: elsőrangú. Semmi további kommentár.

A teljesítményről szólva egyértelművé vált, hogy az alapórajelen futó 650 MHz-es Duron épp, hogy elmarad 3DMarkban és a Q3 Arenában a túlhajtott, 850 MHz-en ketyegő Celeron II-től, és netes források szerint a 700-as már a várakozásoknak megfelelően meg is veri. Ugyancsak modemen lecsordogált infó, hogy az 1 GHz-re felhúzott CII már nem áll meg a 800 MHz-en hajtott Duron előtt. Annak fényében, hogy a jelenlegi 0,18 mikronos technológiával gyártott CII-k órajel-határa nagyjából az 1 GHz-es érték körül mozog, míg a Spitfire mag elméletileg 1,5 GHz-ig bírja, az Intel igen sürgősen be kell, hogy újítson valamit a low-end szegmensben, különben igen hamar vége a dalnak (a hamarosan érkező Timna édeskevés lesz). Bár esetünkben azért erre kicsi az esély, de igen nagy cégek is buktak már be ebben az iparágban...

Érdekes – bár nem egyedi – módon a magasabb árú gépekbe szánt, ugyancsak Socket-A-s Thunderbirdök 'játékteljesítménye' nem haladja meg jelentősen a hasonló órajelen futó Duronokét. Megfordítva a képletet, azt lehet általánosságban elmondani, hogy a Duronok az ugyanolyan órajelen ketyegő Tbirdök játékban mért teljesítményének 85-90 százalékát tudják realizálni, és ez részben igaz az irodai és egyéb alkalmazásokra is.



Természetes módon a kifejezetten cache-intenzív alkalmazásokban a Tbird sokkal jelentősebb szakadékot újít be maga és a Duron közé, hála a 256 KB-nyi L2 gyorstárának. Az AMD-nél természetesen tudatában vannak ennek a ténynek, és igen egyszerű megoldással veszik elejét annak, hogy mindenki csak az olcsó Duront vegye. Ez utóbbit egyelőre csak viszonylag alacsony órajeleken hozzák ki, míg a Thunderbird általában ott veszi fel az órajel-fonalat (jelenleg 700-1100 MHz), ahol a Duron abbahagyja (jelenleg 600-750 MHz), az átfedés csak a kifutó, esetleg már csak raktárról beszerezhető Tbird modellek miatt van.

DURON BETÉPVE

A tuningról. A neten fellelhető infó szerint az Asus A7V-ben a 600/650/700-as Duronok szinte kivétel nélkül hajlamosak 800-900 MHz-en is menni, amennyiben sikerül elvégezni bizonyos apróbb átalakításokat mind a processzoron, mind az alaplapon. Hősiesen megvallom, hogy ha lett volna A7V-nk, akkor sem álltunk volna neki alaplapot berhelni és procit ceruzával kirúzsozni, mivel ez a terület nagyon ingoványos és járatlan még – azért tart minket a Guru, hogy objektíven tudósítsunk a hardver világáról, és nem azért, hogy feltaláljuk a spanyolviaszt. A témára minden bizonnyal vissza fogunk térni, amikor már kellőképpen fel vagyunk készülve tudásban és hardverileg.

DURON TÚLHAJTÁS

Egy kis irodalom a reménybeli Duronhajcsároknak:

www.anandtech.com/showdoc.html?i=1282
www.anandtech.com/showdoc.html?i=1310
www.tomshardware.com/cpu/00q3/000711/index.html
www.tomshardware.com/cpu/00q2/000623/index.html
www6.tomshardware.com/howto/00q3/000808/index.html

Tudjátok, csak saját felelősségre!

Addig pedig keressétek meg az idevágó szövegboxot, ahol találhattok néhány netcímet, ahol elmélyedhettek a témakörben (szigorúan angolul).

A mi csúcsunk a 650 MHz-es példány 683 MHz-re való felhúzása volt (6,5 x 105 MHz), akárhogy is próbálkoztunk a feljebb jutással, próbálkozásainkat nem koronázta siker. Elképzelhető, hogy ritka, tuningolhatatlan darab jutott nekünk, de amire én inkább gyanakszom, hogy a PC100-as Hyundai memóriamodul a 75KV-ben nem tudta hozni a P3B-F-ben már bemutatott 133 MHz-es sebességet. Vagy a kettő kombinációja, esetleg más környezeti tényezők. Szóval siralmasan szerepeltünk.

AZ UTOLSÓ SZÓ

Nem tehetünk mást, mint hogy bizalmatokba ajánljuk az AMD új, nevében low-end, teljesítményében viszont igencsak király processzorát, a Duront. Hozzá kell tenni ehhez az ajánláshoz, hogy érdemes kivárni, amíg lejjebb megy a KT133 chipsetes alaplapok ára, illetve az integrált videós lapok megjelennek. Azért is érdemes még várni ezzel a Duron-beszerzéssel, mert a kép pár hónap múlva sokkal letisztultabb lesz arról, hogy a processzor mennyire tuninghajlandó - és milyen áron. Akkor viszont teljes gőzzel előre: a Duron költségérzékeny játékosoknak a remek ár/teljesítmény mutató, illetve a magában is nagyon jó teljesítmény miatt ajánlható. Irodai alkalmazása szintén remek árfekvése miatt javasolható, azonban a fentebb már említett integrált alaplapokat érdemes ebben a konstellációban bevárni. A Socket-A platform (és ezzel együtt befektetésünk) jövőállóságát teljes bizonyossággal természetesen senki sem tudja most megmondani, de a jelenlegi 0,18 mikronos AMD technológiában megbúvó 1,5 GHz reális lehetősége igen biztató. Később pedig, ha étvágyunk megnő, belelapíthatunk alaplapunkba egy Tbirdöt...

tig feat. Shoebaron

INFOBOX

Duron 600, 650MHz
DEMO Stúdió
Tel: 329-2367

Soltek SL-75KV
Kelly-Tech
Tel: 350-1246

Epox EP-8KTA
Herta
Tel: 322-2232

BP. VI. KER. ZICHY J. U. 43.
TEL/FAX: 353-2592

SHOP
* ALKATRÉSZEK FELVÁSÁRLÁSA 486-TÓL
* 14"-OS VGA MONITOR 5.000 FT-TÓL
* 14"-OS SVGA MONITOR 13.000 FT-TÓL
* 15"-OS SVGA MONITOR 18.000 FT-TÓL
* PENTIUM KONFIGURÁCIÓ 30.000 FT-TÓL
* PENTIUM II. KONFIGURÁCIÓ 80.000 FT-TÓL
* ÚJ KONFIGURÁCIÓK ÖSSZEÁLLÍTÁSA NAPI ÁRON
* LÉZERNYOMTATÓK 20.000 FT-TÓL
* EGYÉB ÚJ ÉS HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ELADÁSA
* SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK ÉS ALKATRÉSZEK FELVÁSÁRLÁSA
* SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS
* SZAKTANÁCSADÁS
* TOVÁBBI INFORMÁCIÓ A WEBLAPUNKON

NETWORK GAME CENTER
CLUB & SHOP

CLUB
* ELKÜLÖNÍTETT BOXOK
* 10 HÁLÓZATBA KÖTÖTT PIII-500-AS GÉP
* 17"-OS MONITOROK
* VOODOO 3 KÁRTYÁK
* LOGITECH S48 EGEREK
* FEJHALLGATÓK
* A LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKOK
* 3 FÉLE TAGSÁGI KÁRTYA
BLUE CARD 1000 FT - 300 FT/ÓRA/GÉP
RED CARD 2000 FT - 250 FT/ÓRA/GÉP
GOLD CARD 4000 FT - 200 FT/ÓRA/GÉP
TAGSÁGI NÉLKÜL - 400 FT/ÓRA/GÉP
* ÉJSZAKAI GÉPBÉRLÉSI LEHETŐSÉG HÉTVÉGÉN 1500 FT/FŐ/ÉJSZAKA (MINIMUM 4 FŐ)
* TELEFONOS GÉPFOGLALÁSI LEHETŐSÉG

WWW.NGC.CO.HU
NGC@PC5STUDIO.HU

Sikeres játékfejlesztő cég keres főállású szakembereket az alábbi

Senior Programmer (1 fő)

szükséges:
- C++ teljes ismerete;
- Szakmai angol nyelv alapfokú ismerete;
- Linux felhasználói szintű ismerete;
- 3D-s programozás ismerete (DirectX és/vagy OpenGL);
- Nagyobb befejezett (nem feltétlenül játék) projectben szerzett tapasztalat;

Junior Programmer (2 fő)

szükséges:
- C++ teljes ismerete;
- Szakmai angol nyelv alapfokú ismerete;
- Linux felhasználói szintű ismerete;

2D Grafikus (1 fő)

szükséges:
- Bármilyen 2D rajzoló szoftver ismerete;
- Kézi rajztudás;

3D Grafikus (2 fő)

szükséges:
- Maya 2.5 vagy 3.0 ismerete;
- Kézi rajztudás;
- Animációs ismeretek;
- Low polygon modellezési képesség;

juttatások:
- Versenyképes fizetés;
- Project bónusz;
- A kor színvonalának megfelelő technikai feltételek.

A jelentkezés feltételei:
- Rövid szakmai önéletrajz;
- Portfólió, példaprogramok, referenciák.

Jelentkezni lehet a **info@channel42.hu** e-mail címen vagy a **06-1-461-5748**-as telefonszámon.

Tovább információ: **www.channel42.hu/jobs.php**

A LEGNAGYOBB!

Vesenyszámok: Quake3 (team, f2f)
Counter Strike, Quake 1 (team, f2f)
Ami még lesz:
Starcraft, Quake2, Diablo II (funplay)

Nevezési díj: 2200 Ft
Szállás, büfé a helyszínen

Szent István Egyetem gödöllői Aulája (Pesttől 40 km)

2000. november 17-19.

EARTHQUAKE

Jelentkezés és info:
www.earthquake.hu vagy 06-20-3415-189
(Szállás után érdeklődés az egyetem kollégiumában: 06-28 522-006)

folyt. köv.

Kizárólagos sajtószponzor
PC GURU

A hálózati eszközöket biztosítja
A kizárólagos szerver szállítók
További szponzorok

Agenda Computer
dtk Computer Márkabolt
SENORG
Modern Media
intel inside pentium III xeon

WILI ÉS A KALAPÁCS

INTEL DEVELOPER FORUM

Mindenki kedvenc processzorgyártója (mi az, hogy AMD-rajongó??? :) évente két alkalommal rendezi meg a fenti hatalmas pofavizitet, amely elsősorban különféle termékeinek bemutatójára, valamint rövid és hosszú távú terveinek ismertetésére szolgál. Ha már homár, legyen kövér, tartja a mondás, így egy füst alatt megnézzük azt is, hogy mi újság az AMD háza táján.

A fő jelszavak természetesen az internet és az e-biznisz voltak; azaz az Intel is szeretné megsütni a maga pecsenyéjét a világháló hatalmas pénz-máglyájánál.

WILI - PENTIUM 4

A Pentium 4 köszöni, jól van, és már csak néhány hét van hátra a tervezett október végi megjelenéséig. Az persze érdekes kérdés, hogy vajon elhalasztják-e a piacra dobását (i820), vagy a megjelenés után egy hónappal visszahívják (PIII-1,13 GHz), vagy esetleg a bejelentés után három hónapig nem is lehet majd még kapni...

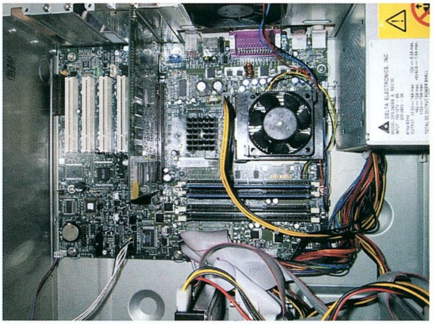
A tréfát félretéve, valóban rájárt kicsit a rúd az Intelre az elmúlt évben, hiszen az AMD a vártnál sokkal komolyabb ellenfélnek bizonyult. Ez igazából nem is annyira meglepő, hiszen a mostani top-proci, a PIII még mindig a P6 (Pentium Pro) architektúrára épül, amelyet ugye 133-200 MHz-en való működésre terveztek eredetileg. Az új architektúra, amely továbbra is az (igaz, erősen tuningolt és 32 bitre bővített) x86-osra épül, a NetBurst nevet kapta, ami nyilván marketingfogás. Elvégre hogyan gyorsíthatná fel a processzorunk a telefonvonalat és a modemet...

Év elején olvashattatok már erről az architektúráról a Guru hasábjain, így szóba került, hogy a proci futószalagjai az eddigi 10 lépcső helyett immár 20-ból állnak. Ennek a régóta ismert hátránya az, hogy feltételes elágazások megbecslésekor, ha a tipp téves volt, akkor az egész futószalagot ki kell üríteni, és a részeredményeket eldobni. Ez 20 lépcsős pipeline esetén sokkal komolyabb kiesést okozhat.

Ennek elkerülését szolgálja a P4 L1 cache-e, amely Execution Trace Cache névre hallgat. Tudni kell, hogy a mai x86-os processzorok olykor egészen meglepő trükköket alkalmaznak, hogy magasabb teljesítményen legyenek képesek üzemelni; ezek közül az első az x86-os CISC utasítások 1-3 RISC utasításra történő felbontása (ezek neve x86-os mikroutasítás). Nos, a mai procik (PII-III, K7) ezeket a mikroutasításokat nagy csomagokban dolgozzák fel, méghozzá a végrehajtási sorrendet a nagyobb teljesítmény érdekében lehetőség szerint átrendezve (out of order execution). Az egyes utasítások azonban egymásra épülhetnek (pl. ugyanazokat az adatokat manipulálhatják), azaz adat- és vezérlési függőségek lehetnek közöttük.

Ezeknek a függőségeknek a felismerése, valamint a CISC-RISC konverzió elvégzése a dekóder feladata. A fentiekből már sejthető, hogy manapság a dekóder a processzorok legnagyobb és legbonyolultabb része, és a feldolgozandó adatok itt töltik a legtöbb időt is. Ezt váltja ki a trace cache, amely szépen dekódolja, és sorba is rendezi a mikroutasításokat a CPU számára. Összesen 12000 utasítást tárol, és egy sor 128 byte hosszú. Ez jelentősen lecsökkenti a függőségek miatt kieső ciklusok számát, valamint a feltételes elágazások becslésével kapcsolatban említett gondokon is sokat segít.

Érdemes még megemlíteni a L2 cache-t, amely – akárcsak a PIII esetén – integrálva van a magba, ugyanakkor sokkal gyorsabb az eddigieknél, nagyjából kétszer.



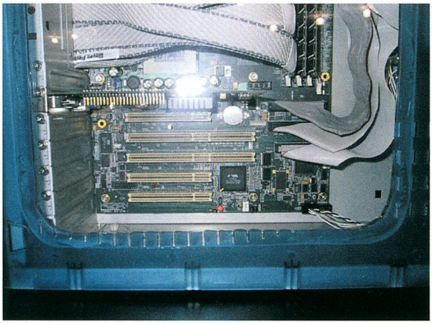
A kétszeres órajelen üzemelő fixpontos (integer) egységről is szóltunk már korábban; ez a Rapid Execution Engine nevet kapta, és a DDR memóriák elvén üzemel, azaz adott órajel a fel- és a leszálló ágával is „meghajtja” az áramköröket.

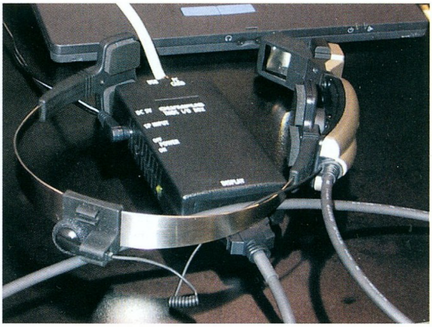
A lebegőpontos egység lényeges újítása az SSE2, erről annyit tudunk még mindig, hogy 144 további utasítást tartalmaz, valamint lehetőség van 128 bites pakolt integer adatok kezelésére is. A P4 játékbeli teljesítménye nagyban függhet az SSE2-re történő optimalizálásoktól; mindenesetre a 3D-s kártyák driverei közül nem is egy tartalmaz már SSE2-s kódot (és mint tudjuk, ezek a kártyák igen sokat átvállalnak már a CPU-tól).

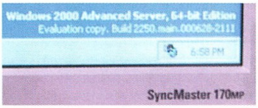
Az alaplapi chipset az i850 lesz, azaz a Tehama; ez kétcsatornás Rambus memóriára épülő AGP 4x-es lapkakészlet. A Rambus hallatán biztos sokaknak eszébe jut az i820, és a szörnyű magas árak... Pánikra azonban nincs ok, ugyanis egyfelől a P4 rendszerbusza az eddigi 133 MHz helyett már 400 MHz-en üzemel (!), ami lehetővé teszi az RDRAM nyújtotta 3,2 GB sávszélesség kihasználását (PIII esetén a sebesség csak 1GB/sec). Ráadásul kevéssé ismert tény, hogy a RDRAM árak is szépen esnek, a kezdeti tízszeres szorzó már szépen a kettes alá süllyedt, és hamarosan reális árakat is láthatunk majd.

Lesz majd külön multiprocesszoros verzió is a chipből, Foster néven, de ez még a jövő zenéje.

A chip egyébként igen nagy lett, 48 millió tranzisztorból áll, és







sok hőt is termel jelenlegi 0,18 mikronos inkarnációjában. A kisebb csíkszélességre (0,13) térés azonban nem csak a P4, hanem a PIII jövőjében is szerepel, azaz várhatunk 1,3-1,5 GHz-es PIII-asakat is a következő évben.

IA(2*32) – ITANIUM

Az új, 64 bites architektúrát használó prociról nincs sok hír azóta, hogy megint elhalasztották a megjelenését (igaz, csak 2000 utolsó negyedévéről 2001 első negyedére). Természetesen voltak demógépek a kiállításon, Windows 2000 64 bites verzióval, de

Mostanra nagyjából 350 alkalmazást írtak át az új architektúrára, ami már bőségesen elegendő a várhatóan méregdrága rendszerek rajtjához, melyek főleg szerverek és munkaállomások lesznek. Az is ismert, hogy az Itanium szakít a korábbi megoldásokkal, és VLIW alapú lesz.

Ha már a 64 bitnél tartunk, érdemes megemlíteni, hogy milyen előnyökkel is jár ez. Nem nagy feladat kitalálni, hogy az ilyen procik hardverből képesek kezelni 64 bites integer számokat, az igazi jó pont azonban a 64 bites fizikai memóriacímek lehetősége. Ezzel végre túlléphetünk az eddigi 4 GB-os memóriakorláton. Megjegyzem, hogy a számítástechnikában 64 mégsem egyenlő 2*32-vel :), hanem a kettes számot kell a hatvannegyedik hatványra emelnünk, hogy megkapjuk a megcímezhető memória méretét (ezt a számot inkább nem próbálom leírni...). Ez elsőre biztos kicsit megrázónak tűnik, de napjaink internetes adatbázis- és egyéb szerverei már régen kinőttek belőle. A grafikus és CAD munkaállomások, szimulációs alkalmazások, meg úgy általában minden csúcstechnológiai felhasználás (többek között maga az Intel is az új procik megtervezéséhez :) hasonlóan sokat profitálhatnak a 64 bites processzorokból. Ezzel tehát ismét két különböző architektúra áll majd rendelkezésre a csúcskategóriás szerverek és a desktop számítógépek számára, mint anno a Pentium + PPro idejében.

AMD VADLOVAK

Az AMD számára az elmúlt év a vitathatatlan sikerek éve volt, a cég történelmének legszebb korszakát éli. Az Athlon, noha főleg az otthoni felhasználók körében hódított, és még mindig nincs hozzá kétprocesszoros chipset, mégis igen komoly piaci részesedéshez segítette a céget, melyet a nemrég bemutatott Duron várhatóan tovább növel majd (tesztet lásd valahol pároldalnyira innen).

A jövőre sem árt azonban gondolni, így hát az AMD mérnökei sem ültek a babérjaikon. Az új Mustang core a PIII-hoz hasonlóan amolyan piacterítő megoldásnak készül, hiszen lesz belőle 64k-tól 4 MB-ig terjedő L2 cache-sel rendelkező változat, 0,13-tól 0,18 mikronig terjedő csíkszélességgel, 100-tól 166 MHz-ig terjedő DDR-es rendszerbusszal. A további bővítések közül érdemes még kiemelni a bővített 3DNow+ utasításkészletet és a (pletykák szerint) 10-ről 12-re növelt hosszúságú futószalagot. Szintén készül, és pár hónapon belül érkezik a 760-as SMP-s chipset, valamint a VIA-tól a KX266 (hátha az AMD saját lapkakészlete megint nem válik be...).

SLEDGEHAMMER – K8

Az igazán komoly fejlesztés mostanában az AMD-nél természetesen a Pörölykalapács, azaz a saját 64 bites processzoruk. A cég végül elvetette azt az utat, hogy az Intelt kövesse, és IA64-alapú architektúrájú CPU-t készítsen, a tervezést természetesen csak az Itanium megjelenése után kezdték el. A jelek szerint a cég már eléggé erősnek érzi magát ahhoz, hogy megpróbáljon új irányt szabni a fejlődésnek, noha az elv nem annyira új.

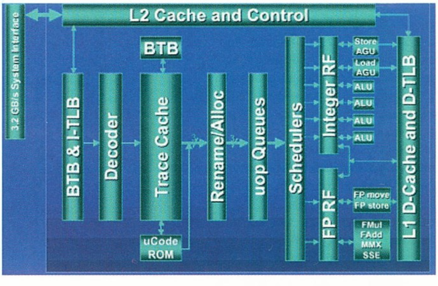
Az Intel a 386-os processzor megjelenésekor döntött úgy, hogy a meglévő 16 bites x86-os architektúrát fogja kibővíteni 32 bitre ahelyett, hogy teljesen új és inkompatibilis megoldást dolgozzon ki. Így tesz majd az AMD is az x86-64-gyel, amely egyaránt képes lesz napjaink 32 bites alkalmazásainak és az eljövendő 64 bites programok futtatására is. A visszafelé kompatibilis működés előnye tehát adott lesz a K8 esetében, de a felhasználók csöppet sem elvetendő módon a 20 éves x86 minden létező gondját-baját is tovább hurcolhatják magukkal.

A bővítés lényegében 64 bites regiszterek, memóriacímzés és utasítások hozzáadását takarja, valamint többféle működési módot is: teljes 64 bites mód, 64 bites oprendszer 32 bites alkalmazással és 32 bites operációs rendszer használata. Fontos kiemelni, hogy ez a 64 bites architektúra már nem lesz kompatibilis az Intelével, azaz az IA64-es alkalmazások nem futnak majd a Sledgehammeren. Magyarul, az AMD még egy lépést tesz előre, és új, saját architektúrával készül a jövőre. Az már más kérdés, hogy vajon sikerrel járnak-e majd, avagy x86-64 csak kibővített 32 bites platform lesz.

A K8-ról magáról egyébként nem sokat hallani leszámítva a megjelenés elhalasztását.

Röviden összefoglalva az elkövetkezendő év érdekesnek ígérkezik. Az Intel a P4-et szánja az Athlonok új generációja ellen, és megindítja a 64 bitre váltást az Itanium megjelentetésével. Hogy jó lesz-e nekünk, ha sikerül visszanyernie korábbi szerepét, már más kérdés, és megér egy másik cikket...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



TÚL AZ X86-OS SIRALOMVÖLGYÖN...

BEVEZETÉS – NYUGATON A HELYZET KORÁNTSEM VÁLTOZATLAN

Habár az AMD-Intel processzorháború soha nem látott intenzitással tombol az IT ipar virtuális lövészárkoktól szabdalt csataterein, s csupán az ezzel kapcsolatos hírek képesek lennének kitölteni újságunk csaknem teljes terjedelmét, egy cikk erejéig mégsem tűnik haszontalannak rövid kirándulást tenni az alternatív CPU-k világába. A Kedves Olvasó valószínűleg meglepődve tapasztalja majd, hogy a Wintel univerzum meglehetősen beszűkült határain túl is létezik élet, mégpedig nem is akármilyen intelligenciával megáldva...

COMPAQ/DEC ALPHA EV SOROZAT – Q, A MINDENHATÓ

Azok a jól tájékozott egyedek, akik az x86-os platformok világán túl is érdeklődnek az információtechnológiai ipar újdonságai iránt, bizonyára fel tudják idézni emlékezetükben az 1998-as esztendő egyik legszenzációsabb hírét, miszerint a Digital Equipment Corporation (DEC) által fejlesztett 64-bites Alpha processzorok sebessége elérte a bűvös ½ GHz-es (500 MHz-es) határt. Bizony-bizony, miközben a lényegesen szélesebb publicitást kapó Intel kétségbeesetten igyekezett Pentium II-sei Deschutes architektúrájának sebességét 400 MHz közelébe tornázni, addig a főleg csúcskategóriás UNIX szervereiről ismert amerikai cég csendben átvette a technológiai vezetést. Pontosabban inkább megtartotta, mert hiába is számít(ott) az Intel az x86-os szerverpiac koronázatlan királyának, az egészen más minőségi szintet igénylő UNIX-os piacon az élcsapatot alkotó HP/IBM/SGI/SUN mellett mindig is a DEC volt az úr. Igen, ez az a szegmens, ahol a P6 sorozat átlagfelhasználók számára több mint elégséges teljesítménye kevésnek bizonyult, s ez a piacnak az a szelete is, ahol általában elsőként dőlnek le az addig legyőzhetetlennek vélt akadályok. Két éve az IT társadalom tehát joggal gondolhatta, hogy az 1 GHz-es álomhatárt is a Digital Alpha processzorok lépik majd át elsőnek, valamikor '98 utolsó, '99 első negyedévének környékén. Ehhez képest az Intel Pentium III, nem is szólva az AMD Athlonról 2000-ben végre elérte az 1000 MHz-es sebességet, míg a legújabbnak számító, EV67 típusjelű DEC CPU továbbra is "mindössze" 833 MHz-en ketyeg. Vajon mi lehet a magyarázata a nem várt késlekedésnek?

A jelenség hátterében álló okok igencsak sokrétűek. Elsőként talán az 1998-ban a Compaq és a DEC között végbement fúzió említhető: a két igencsak eltérő piaci szegmensből érkező cég egyesülése körülötti bonyodalmak sokáig kérdésessé tették az Alpha sorozat jövőjét. Mikor az

újdonsült tulajdonos Compaq eladta processzorgyártó kapacitását a konkurens Intelnek, egy pillanatra már-már úgy tűnt, hogy a jobb sorsra érdemes CPU sorsa végleg megpecsételődik. Szerencsére az amerikai cég menedzsmentje az utolsó pillanatban visszakozva legalább a kutató-fejlesztő kapacitást megtartotta magának, a processzorok és a szükséges perifériák gyártására pedig új, közös leányvállalatot hozott létre a dél-koreai Samsunggal.

A másik ok valószínűleg a UNIX-os világ hardverfejlesztőinek eltérő filozófiájában rejlik, ti. a leggyorsabb CPU címért harcba szálló AMD-től és Inteltől eltérően a DEC szakemberei előtt nem feltétlenül az 1 GHz-es határ átlépése, hanem jóval inkább a minden alkotórészében kiegyensúlyozott rendszer létrehozása lebegett célként. Ennek megfelelően az Alpha processzoros szerverek igenis rendelkeznek a gyors központi egység kihasználásához szükséges, megfelelő sávszélességű buszrendszerekkel, míg pl. az Intel x86-os platformjai e téren továbbra is kénytelenek a CPU teljesítményét nagyban visszafogó, mára bizony igencsak túlhaladott technológiákkal beérni (gondoljunk csak a többprocesszoros Intel alapú szerverek rendkívül gyenge skálázhatóságára).

Természetesen a "minden lánc annyira erős, mint a leggyengébb láncszem" elv alkalmazása korántsem jelenti azt, hogy a Compaq mesterségesen visszafogná az Alpha teljesítőképességét, hiszen a benchmarkok tanúsága szerint már a 667 MHz-es, alig 15 millió tranzisztort tartalmazó EV6 CPU is képes két vállra fektetni az Intel legsebesebb, 20+ millió tranzisztoros gyártmányát. Amikor pedig az újonnan kifejlesztett Caspian chipset a jelenleg használt Tsunami lapkakészletet felváltja, az előbb 800 MHz, majd később 1 GHz felé gyorsuló Alpha processzorok teljesítménye akár többszörösen is meghaladhatja majd x86-os vetélytársaikét. A nagyobb működési frekvencia elérését elősegítendő az EV67 és EV68 típusjelű változatok megjelenésével párhuzamosan az eddig 0,25 mikronos gyártástechnológia is átadja helyét a 0,18 mikronosnak, továbbá az óriási méretű (akár 8 MB-os) "off-die" cache is részben "on-die" formátumúvá alakul át.

Egyébként annak, hogy a 64-bites EV6x processzorok révén a Compaq rendelkezik a jelenlegi legerőteljesebb CPU-val mi sem adja fényesebb bizonyítékát, hogy a világ legnagyobb teljesítményű szuperszámítógépe is Alpha alapú GS320 szerverekre fog épülni. A Los Alamos-i nukleáris kutatólaboratórium megrendelésére épülő 375 db, egyenként 32 processzoros egységből álló szuperkomputer összesen több mint 12000 (!) CPU-t tartalmaz majd, 30 TeraOPS-os műveleti sebessége pedig több mint kilencszeresen múlja majd felül az eddig leggyorsabbnak számító Sandia ASCI Redét. Ekkora számítási kapacitáshoz természetesen megfelelő méretű háttértároló rendszerek is szükségeltetnek: a szintén a Compaq által szállított storage megoldás akár 600 (!) Terabyte-nyi adat rögzítését is lehetővé teszi. A tréfás kétértelműséggel Q-ra keresztelt szuperszámítógép (a betű a jól ismert egykori Compaq logo mellett egyúttal a Star Trek sci-fi sorozatban feltűnő szuperentitásra is utal) már alapkiépítésben is 1,25 GHz-es EV68 processzorokat alkalmaz majd, a későbbiekben pedig lehetőség nyílik a kb. 50 százalékos teljesítménytöbbletet felmutatni tudó EV7 CPU-kra való

upgrade-re, s ezáltal akár a 100 TerOPS-os határ átlépésére is.

MOTOROLA G SOROZAT – ALMÁK 1 GHZ-ES MAGGAL

A Motorola processzorokról általában minden jól értesült felhasználónak elsőként az Apple Macintosh jut eszébe, éspedig nem véletlenül, hiszen a két cég együttműködése immár több mint évtizedes múltra nyúlik vissza. A 68xxx processzorcsaláddal egykor sikert sikerre halmozó Motorola a 90-es években már új, PowerPC sorozatának fejlesztését helyezte előtérbe, s immár e CPU-k sokadik generációja születésének lehetünk tanúi. Legutolsó fejleményként a PowerPC processzorok evolúciójában, mintegy az Intel KNI vagy más néven SSE utasításkészletére válaszul a Motorola is előállott a maga speciális kiterjesztéseivel, amelyek elsőként G4 típusjelű CPU-iban tűntek fel (AltiVec engine).

Az új, már AltiVec technológiát alkalmazó termékcsalád képességeit méltató Apple vezér, a meglehetősen optimista hozzáállásról tanúbizonyságot tevő Steve Jobs véleménye szerint a G4 processzorok teljesítménye sokszorosan meghaladja x86-os konkurenseikét, ám a Motorola új processzora sajnos minden kiválósága ellenére az Intel Coppermine-hoz hasonlóan egyúttal a fejlett CPU-kkal kapcsolatos gyártástechnológiai nehézségek mintapéldája is. Különben mivel is volna magyarázható, hogy a

kereskedelmi forgalomban lévő G4 processzorok mindössze 500 MHz alatti órajelet képesek produkálni? Így hiába a Motorola CPU-k állítólagos teljesítményfölénye, a két évvel ezelőtti időket idéző működési frekvencia "sikeresen" semlegesíti a G4 előnyeit.

A fenti hibák orvoslására a G4 processzorcsalád új, E vagy + jelű tagjai lesznek hivatottak, amelyek a gyártó tervei szerint a 700+ MHz-es sebességtartományban kezdenék meg evilági pályafutásukat csakhamar az 1 GHz-es határt is átlépve. A már próbagyártásra került 74xx sorozatszámú CPU-kkal való kezdeti tapasztalatok mindenesetre nem bizonyultak túl biztatónak: megbízható belső források szerint mindössze a processzorok 10 (!) százaléka volt képes az 500+ MHz-es tartományban is üzemelni. Mindazonáltal bizonyos derűlátásra adhat okot, hogy a jobban sikerült példányok némelyike az 1050 MHz-es működési frekvenciát is el tudta érni.

A G4+ processzorok teljesítménynövekedéséről az Intel Coppermine/Celeron 2, ill. az AMD ThunderBird/Duron esetében látottakhoz hasonlóan ún. "on-die" másodszintű gyorsítótár hivatott gondoskodni, amely ráadásul 256-bites busszal csatlakozik a Level 1 cache-hez (összehasonlításképp: az AMD új CPU-jai 64-bites buszt használnak e feladat megoldására). További sebességnövekedés várható az eddig csak az AMD K6-3 esetében használt külső, harmadszintű gyorsítótár feltűnésétől is, amelynek mérete akár a 2 MB-ot is elérheti.

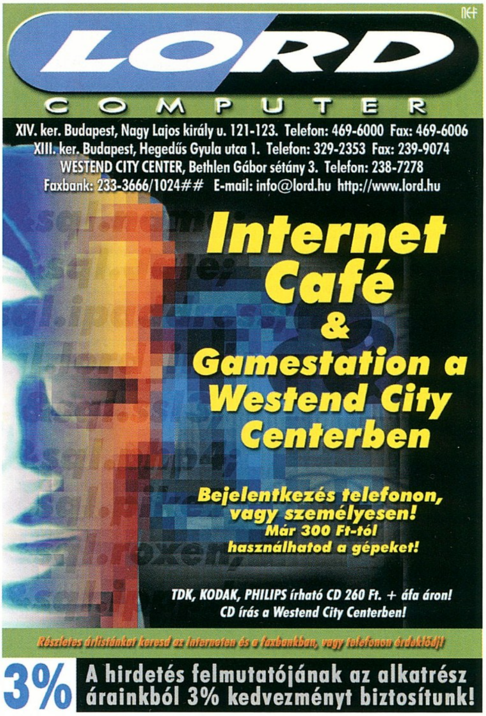
A Motorola a G sorozatának jövőjét illetően is világos képet tud felrajzolni: a G4 termékcsalád magasabb órajelű tagjainak megjelenését követően csakhamar piacra kívánja dobni G5 CPU-ját, amely az IBM Power 4-hoz hasonlóan az ún. "multi-core" technológiával több processzormagot integrál majd egyetlen lapkára. Sőt, a Motorola még az IBM-nél is nagyobbra törő terveket dédelget új architektúrájával kapcsolatban, hiszen míg a Power 4 kettő, addig a G5 négy (!) CPU-t tartalmaz majd. Ha az amerikai cég ténylegesen is képes valóra váltani ígéreteit, akkor a G5 teljesen új alapokra helyezheti a többprocesszoros rendszerek működési elvét, hiszen szükségtelenné teszi az azok kiépítéséhez szükséges, rendkívül költséges IT infrastruktúrát.

BEFEJEZÉS – FOLYT. KÖV.

A terjedelmi korlátokra való tekintettel ezúttal zárom soraimat, ám reményeim szerint hamarosan visszatérhetek még néhány további, az IBM Power architektúráját és kvantumprocesszorait, a HP PA-RISC és a SUN UltraSparc CPU-jait, valamint az SGI tündöklését és bukását bemutató cikkel. Ha tehát a szerkesztő is úgy akarja, sorozatunk keretén belül ismét találkozunk a jövő hónapban, addig is szemléljétek kritikusan és kezeljétek egészséges gyanakvással az x86-os platform állítólagos újdonságait.

Joshua

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2.
A Nyugati Pu.-tól 2 percre, a 73-as és 72-es troli megállójával szemben.
Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93
web: www.extremeco.hu
mail: extremeco@matavnet.hu
EX TREME COMPUTERS
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG!
Nyitva: H-P / 09-21
Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával!
PI ALAPLAP 7.5E
PII LX 14E
PII BX 17E
AT MINI HÁZ 4E
ATX MIDI HÁZ 6.5E
PI 166MMX 8E
PI 200MMX 10E
PI 233MMX 12E
VIDEÓKÁRTYÁK 3E
14" SVGA 15E
15" SVGA 30E
1,3 GB HDD 13E
1,6 GB HDD 16E
3,2 GB HDD 17E
4,7 GB HDD 20E
10x CD-ROM 7E
24x CD-ROM 9E
40x CD-ROM 10E
4MB EDO 1.2E
8MB EDO 2.5E
16MB EDO 5E
32MB EDO 10E
Voodoo I. 8.000,- | Voodoo II. 17.000.-
Legfrissebb használt és új alkatrész, illetve komplett konfigurációs árainkért kérjük, keresse fel weboldalunkat!
:· www.extremeco.hu ·:
MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!
Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvéttel is!
Boltunkban OTP HITEL ügyintézése kb. 1 óra alatt


LORD COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben
Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!
TDK, KODAK, PHILIPS írható CD 260 Ft. + áfa áron!
CD írás a Westend City Centerben!
Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!
3% A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
Újdonság!
PlayTV USB/FM
Hordozható USB TV/FM-tuner
Digitalizálás (AVI,BMP,JPG)
TV-tunerek és Mini házi stúdiók
(A PixelView termékek magyar szoftverrel és használati utasítással kaphatók)
Az ATI termékek (VGA + Combo) teljes skálája kapható.
RADEON GRAPHICS
PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra
STUDIO DV
STUDIO DC10
STUDIO MP10
DV és D8 kamerákhoz
M-JPEG S-videó
MPEG-videoCD

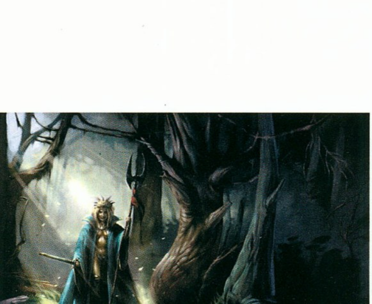
USB LIFETV
FLYVIDEO 2000S
LifeView Multimédia Kisker-Nagyker
FlyVideo 98 TV/FM/TXT Pal BG/DK+Távirányító 17300.-Ft
FlyVideo 2000 TV/FM/TXT Nicam/A2 Sztereo+Távirányító 23500.-Ft
LifeView PC Kamerák 13500.-Ft, PC-TV Átalakítók 15500.-Ft
Video DV Digitalizáló kártyák-Miro-Pyro-Aten 24000.-Ft-tól
Részletes információ a Web-oldalunkon. Az árak Áfa nélkül értendők
East Computer Kft 1107 Bp.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439,06-30-944-6650
www.lifeview.hu , www.firewire.hu
email:eastcomp@matavnet.hu

COMPSERV
XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 460-0041,-42
Minden ami számít és technika, az nálunk a számítástechnika!
ASUS Hivatalos forgalmazótól, 3 év garanciával!
Leadtek AKCIÓ!
Leadtek GeForce 2MX 32MB Tvout 43.900Ft
XEROX tintasugaras nyomtató 600x600dpi 13.300Ft
Egy vérfagyasztó cpu fagyasztó a VOS-32-es 6.700Ft
SOLTEK ALAPLAPOK
SOLTEK 65MV alpalap integrált AGP SAVAGE4 + 1 AGP slot FCPGA, Ac97 32.200Ft
DELUX 5.1 5000W PMPO házimozi rendszer
Rockfire ForceFeedback kormány
SZÁMÍTÓGÉPEK 5 év garancia
CII500/64MB/8,4GBHDD/48XLG CD/4MB-AGP/ATX 113.000
DE-005 Dolby Digital AC-3 DECODER
www.compserv.hu
AZ árak nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

Az alábbi oldalon a CD tokokba való előlapokat és a tok oldalába való csíkokat találhatjátok meg.
A műanyag tokba bújtatott PC GURU-hoz, illetve a megjelentetett teljes játékhoz használhatjátok fel ezeket.

Y2K OKTÓBER

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26 PC GURU	27	28	29
30	31					



Baldur's Gate 2
Október 1.

2000/10

PC GURU

- SCREAMER 4X4 - EXKLUZÍV DEMÓI
- NASCAR HEAT
- DELTA FORCE: LAND WARRIOR
- AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 3D ULTRA TRAINTOWN DELUXE
- AMAZONS & AIENS
- ARABIAN NIGHTS - EPISODE I
- EUROPEAN WARS: COSSACKS
- TAXI 2
- V-RALLY 2

Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars

Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars

PC GURU 2000/10

PC GURU 2000/10

PC GURU

bővítése garanciával!

PI ALAPLAP	7.5E	1,3 GB HDD	13E
PII LX	14E	1,6 GB HDD	16E
PII BX	17E	3,2 GB HDD	17E
AT MINI HÁZ	4E	4,7 GB HDD	20E
ATX MIDI HÁZ	6.5E	10x CD-ROM	7E
PI 166MMX	8E	24x CD-ROM	9E
PI 200MMX	10E	40x CD-ROM	10E
PI 233MMX	12E	4MB EDO	1.2E
VIDEÓKÁRTYÁK	3E	8MB EDO	2.5E
14" SVGA	15E	16MB EDO	5E
15" SVGA	30E	32MB EDO	10E

Voodoo I. 8.000,- | Voodoo II. 17.000.-

Legfrissebb használt és új alkatrész, illetve komplett konfigurációs árainkért kérjük, keresse fel weboldalunkat!

:· www.extremeco.hu ·:

MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!

Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvétellel is!

Boltunkban OTP HITEL ügyintézése kb. 1 óra alatt

Részletes árlistánka

3% A hir árain

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu

USB LIFETV
USB TV Tuner

ANIMS: SERAPHIM • EF2000 - TYPHOON • FLASHPOINT: 1985 STATUS QUO

TRAINERS: 3D ULTRA PINBALL THRILLRIDE - TRAINER • 3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS - TRAINER • AGE OF EMPIRES 2 THE CONQUERORS EXPANSION - TRAINER +5 • AGE OF EMPIRES 2 THE CONQUERORS EXPANSION - TRAINER • FALLOUT 2 - TRAINER +8 • HIGH IMPACT PAINTBALL - MONEY TRAINER • RAYMAN 2 - TRAINER • ROAD WARS - MONEY TRAINER • SUBMARINE TITANS - TRAINER • VAMPIRE - TRAINER • BEETLE BUGGIN' - TRAINER • DEMOLITION RACER - TRAINER • MADDEN NFL 2001 - TRAINER • CARMAGEDDON TDR 2000 - MONEY TRAINER • ICEWIND DALE - CHEAT CODES • INFESTATION - CHEAT CODESNASCAR HEAT - CHEAT • THE SIMS LIVIN' LARGE - CHEATS • ARCATERA - CHEATS • +CHEATZONE!

PATCHES: DARK REIGN 2 V1.1 • TERMINUS V1.8 • DOGS OF WAR V1.03 • MDK2 PATCH • UNREAL TOURNAMENT 4.28 • WARLORDS BATTLECRY V1.01 • HEAVY METAL FAKK 2 V1.02 • AGE OF EMPIRES II V2.0A • BATTLEZONE II V1.2BETA • HARD TRUCK 2

ROVATOK: QUAKE • AUTÓ SZIMULÁTOROK • REPÜLŐGÉP SZIMULÁTOROK • HEROES OF MIGHT & MAGIC • FINAL FANTASY • BONCKÉS - AGE OF EMPIRES 2 • 3D MÁNIA • MŰHELYTITKOK • PASCAL • LINUX • ZENESZERKESZTÉS

SHGAMES: CANASTA • GALACTIC PATROL • JIGSOLVE • KYODAI MAHJONGG V14.00 • NIBLES 3D • SOLITAIRE PLUS! • SPACEROCKS • SUPER BRICKANOID • SUPER MARIO • TANK COMBAT

DESKTOP THEMES: BALDUR'S GATE • BELIEVE... • COUNTER STRIKE ULTIMATE • MYSTIC FALLS • SUPERIOR SUNSET • VAMPIRE

SCREEN SAVER: SHIVA • ULTIMATE DRAGON • SILENT EVENING • AQUASCAPE • REBIRTH V1.1

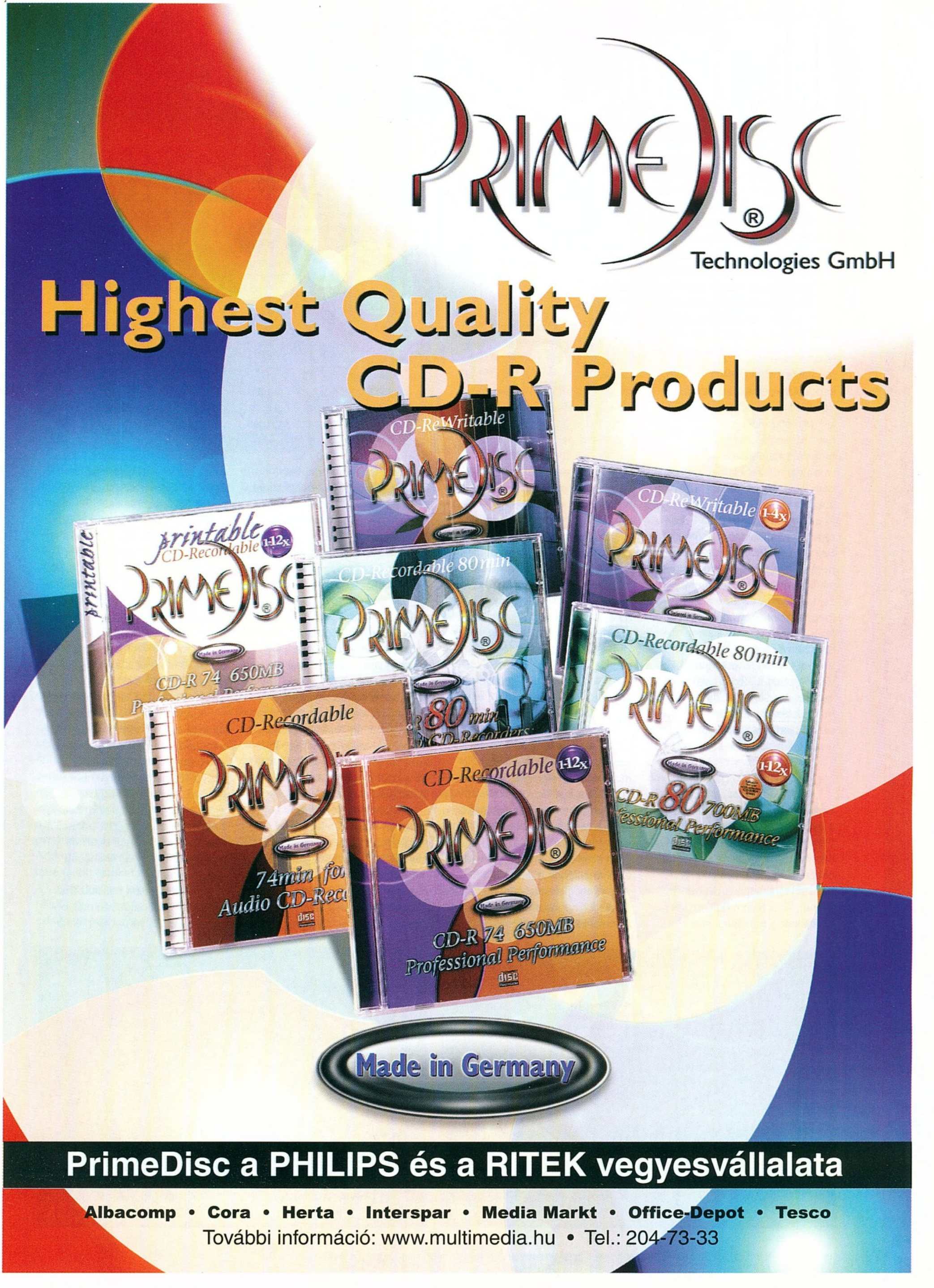
WALLPAPERS: ENTER THE DARK • FLEUR DE LIS • GEN-X ANIMATED GIF • MAKES ME WONDER • METAL SNAIL • MONARCH • SUDDEN

EXTRA: HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 - LEÍRÁS • OFFICIAL DAIKATANA TÉRKÉPCSOMAG • CIVILIZATION: CALL TO POWER - MAGYAROSÍTÁS • MOORHUHN JAGD 2 !!! • 3D GAME STUDIO • PC GURU ONLINE - VÉGIGJÁTSZÁSOK, BEMUTATÓK • PROGRAMOK, AMIKET TI KÜLDTETEK

Y2K OKTÓBER

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26 PC GURU	27	28	29
30	31					

Baldur's Gate 2
Október 1.


PRIMEDISC®
Technologies GmbH
Highest Quality
CD-R Products
CD-ReWritable
CD-ReWritable 1-4x
printable
CD-Recordable 80min
CD-R 74 650MB
CD-Recordable
CD-Recordable 1-12x
CD-R 74 650MB
Professional Performance
Made in Germany
PrimeDisc a PHILIPS és a RITEK vegyesvállalata
Albacomp • Cora • Herta • Interspar • Media Markt • Office-Depot • Tesco
További információ: www.multimedia.hu • Tel.: 204-73-33

3D STUDIO MAX R3

Csontozási alapismeretek

Sziasztok, olvasók!

A legutóbbi néhány számban átvettünk sok mindent a mesh (NURMS) modellezéssel kapcsolatban, és mostanra egyetlen gyakorlati lecke van már csak hátra a témából. Ezt a CD mellékletre szánom, de aligha készül el időben ahhoz, hogy a mostani számon rajta legyen. Mindenesetre a tartalma a modellek felépítésével kapcsolatos tanácsaimból, meg egy-két kisebb példából áll.

Mielőtt nekikezdenénk az e havi adagnak, ki kell, hogy térjek még néhány dologra. A rovat weboldala (amely éppen új designt kap, azért nem frissül) sokak számára nem érhető el, így jó pár levelet kaptam, amelyben a régebbi cikkeket kéritek tőlem. Sajnos ezek túl hosszúak ahhoz, hogy akár e-mailben, akár floppyn elküldjem nektek, szóval erre sajnos nem kerülhet sor. Ellenben megpróbálok konzultálni Chrisszel arról, hogy a régebbi cikkek tömörítve (mind az újságbeli, mind a CD-s cikkek, lehetőleg minél több képpel) felkerüljenek valamelyik elkövetkező CD melléklet(ek)re. Ez elsősorban a szabad tárkapacitás függvénye lesz...

CSONTOK

A karakteranimáció egyik legfontosabb eszköze manapság a csontváz-alapú animáció. A Max 3-as verziója már rendelkezik a csontváz-animációhoz szükséges összes eszközzel: a systems panelen találhatjuk a csontokat (bone), és a Skin modifierrel vihetjük át a mozgásukat a modellre. Alternatívaként rendelkezésünkre áll még két plugin; a Bones Pro deformációs eszköz, a Character Studio pedig a jelenlegi legkomolyabb alkalmazás a Maxhez.

Az elmélet a következő: készítünk a karakternek egy „csontvázat”, azaz valami nem renderelhető geometriát, amellyel magát a modellt animáljuk - vagyis az egyes vertexeket mozgatjuk velük a térben. A valóságot tehát ismét fordítva közelítjük meg, hiszen abban az izmok mozgatják a csontokat.

Valójában nincs igazán szükség a geometriára, ugyanis a vertexek deformálásához a programnak csak bizonyos transzformációs mátrixokra van szüksége, ehhez pedig csak a csontok pillanatnyi koordinátái kellenek. Ugyanakkor az áttekinthetőség és a hatókörök beállításakor mégis hasznosabb, ha a grafikus ábrázolás során bizonyos információkat ránézésre is megszerezhetünk. Maga a csont csak drótvázasan megjelenő, elnyújtott gyémántra emlékeztet, és sárga színű; van egy vastagabb és egy keskenyebb vége.

A csontok emellett arra is szolgálnak, hogy a karakter mozgásához felhasználhassuk az inverz kinematikát.

Az IK igen bonyolult témakör, túlságosan nem kívánok belemenni a közeljövőben – már csak azért sem, mert ez jobbára az animációhoz tartozik, ahhoz viszont meglehetősen keveset értek. A lényege az, hogy kinematikai láncot építünk fel, méghozzá a lánc tagjainak (jelen esetben a csontoknak) az egymáshoz linkelésével. Ez a Max3-ban jobbára automatizálva van, a csontok létrehozása során a szükséges szülő-gyermek kapcsolat magától létrejön. A lánc végét az úgynevezett End effector zárja le, ez kék csillagként jelenik meg. Az end effector igen fontos ketyere, ugyanis ennek segítségével lehet az IK-s rendszert animálni – a lánc tagjai igyekeznek úgy mozogni, hogy az effectort kövessék, azaz a mozgás fordítva érvényesül. Így tehát elkerülhetjük azt, hogy az animációhoz minden egyes ízületet kézzel kelljen beállítanunk, elegendő a mozgások végpontjait megadni. Ehhez azonban a láncot rendesen fel kell konfigurálni, ugyanis csak a pontosan beállított lánc fog úgy mozogni, ahogy azt elvárhatjuk.

Először a lánc tagjainak találkozásainál, azaz az ízületeknél kell megadnunk a tagok (csontok) mozgási szabadságát. Kétféle ízület van: csúszó és forgó; élőlények esetében a csúszó nyilván ritkaság. A forgást az adott elem (csont) X, Y és Z tengelyei mentén szabályozhatjuk alsó és felső korlátok megadásával. Ezeket a 3-as verzióban grafikusan is láthatjuk.

Az end effector mozgatásával azonban még nem fogunk megfelelő eredményeket elérni, mivel a lánc összes tagja megpróbál majd részt venni a mozgásban. Ennek elkerülése végett úgynevezett terminátorokat kell kijelölni, ezek aztán nevükből következően nem engedik tovább az IK-t. Terminátor lehet például a kéz esetén az összes legfelső ujjperc, vagy a lábnál a combcsont.

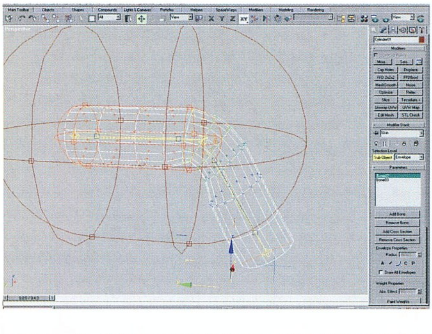
SKINELÉS

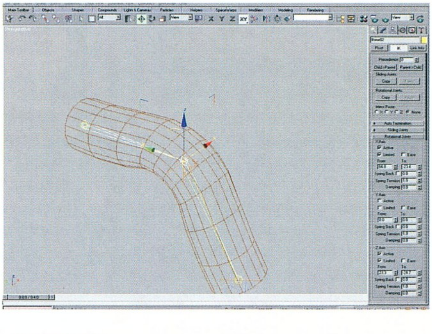
Skinning alatt a karakter animációra való felkészítését értjük, azaz a csontváz felépítése és a deformációk beállítása tartozik ide.

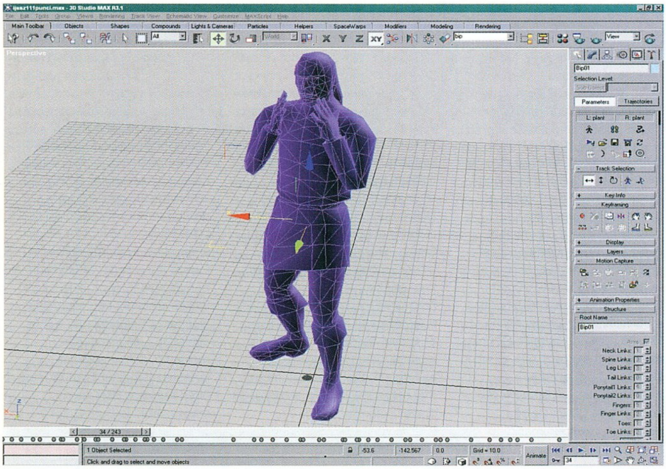
A csontváz struktúrájával célszerű a valóságot alapul venni, de sosem kell 100%-osan lemásolnunk azt. Például az alkar esetében nem szükséges a sing- és az orsócsontot is elkészíteni, ugyanakkor lehetséges arc-animációt is csontokkal megvalósítani. Ilyenkor például az ajkak és a szemöldök vonalára lehet apró csontokat illeszteni, melyekkel a „bőrt” mozgathatjuk. Különleges szerep juthat azoknak a csontoknak, amelyeket csak azért helyezünk el, hogy a deformáció során a modell alakját könnyebb legyen megőrizni. Ilyen csont lehet például a lábfej esetében a sarok „merevítésére” gyakran használt kis csontika.

Egyvalamiben viszont nagyon fontos követni az igazi csontvázakat, és ez az ízületek elhelyezése. Ez esetben a maximális pontosságnál nem szabad lejjebb adni, ugyanis az egész mozgás és a deformáció is nagymértékben függ az ízületek helyétől, és a rosszul beállított csontozat bizony az élethűség rovására megy.

A deformációk beállításának alapja a csont hatóköre, melyből rögtön kettő is van. A Skin és a







CS esetén a hatóköröket úgynevezett Envelope-ok jelzik, a Bones Pro csak beszínezi a mesh-t. A belső hatókörön belül a csont teljesen kifejti deformációs hatását; a belső és a külső kör között pedig ez a hatás gyengül. Alkalmazástól függően a csökkenés lehet folyamatos is (a Skin esetében pl. ilyen). A két hatókör finomhangolásával alakíthatjuk ki az ízületen jelentkező deformációkat, ehhez a Skin menüben envelope sub-object módba kell kapcsolni. Az envelope-okat a szürke négyzetekre kattintva lehet kijelölni, ilyenkor láthatjuk a hatókörüket is. Az envelope vertexeire (vörös ill. barna négyszögek) kattintva szerkeszthetjük a hatókört – vagy a modifier panelen az envelope propertiesben a radiust átírva. Az Add cross sectionnel hozhatunk létre újabb szerkesztési pontokat. A vertexek színe jelöli, hogy hat-e rájuk másik csont is; a piros színűekre csak a kijelölt csont envelope-ja fejt ki hatást. Lehetőségünk van egyébként a hatókörök festésére is, de ennek főleg sok vertex esetén van értelme. Ennek ellenére néha igen szép eredményeket lehet vele elérni, például a könyökízület modellezésekor.

Itt jegyezném meg, hogy amint megpróbáltok valamilyen bonyolultabb karaktert skinelni, azonnal meg fogjátok érteni, hogy miért szokás ezeket ama sajátos pózban lemodellezni. Az egyes envelope-ok iszonyú könnyen összekeverednek, és rettentően szétesett modellt eredményeznek, amint megcibáljuk valamelyik csontot. A javasolt beállítás a modell készítésekor tehát az alábbi: karok vízszintesen kitárva, tenyerek a föld felé néznek, lábak enyhe terpeszben, kéz- és lábujjak széttárva...

Általános vélemény szerint sokkal jobb ötlet alacsony poligonszámú modellt becsontozni és skinelni, majd NURMS meshsmooth-szal befejezni a mókát. Az eredmény igen jó lesz, hiszen a meshsmooth eltüntetni a nem mindig tökéletes csontozásból származó bugokat, és a skin is sokkal gyorsabban működik a kb. negyedannyi vertexen.

Az alap Max képességei egyelőre itt érnek véget, de tudomásunk szerint a 4-es verzióban jelentősen fel fogják tuningolni mind a csontokat, mind a Skint, nem beszélve a teljesen újraírt IK-ról.

CHARACTER STUDIO

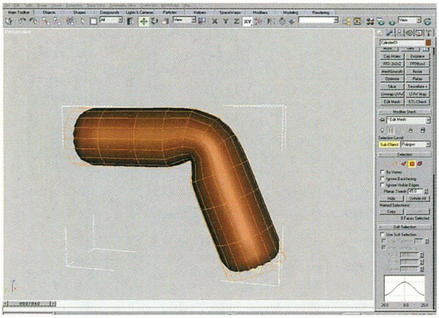
A CS a Max legkomolyabb pluginje. Ez épül bele legjobban az interface-be, és ez teszi csak lehetővé egy sor komolyabb eljárás alkalmazását. A CS két részre oszlik, amelyek egymástól függetlenül is használhatók: a Physique és a Biped.

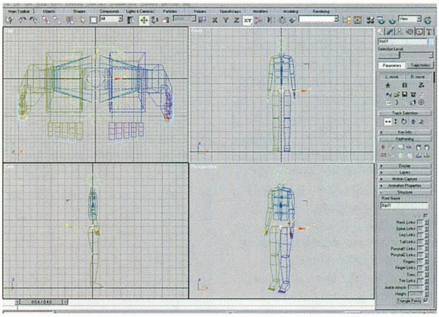
A Physique komolyabb deformációs plugin, a Skin nagytestvérének is tekinthetjük. Az envelope-ok lényegesen több paraméterrel rendelkeznek, és finomabban beállíthatóak, mint az öcsike esetében. Sebő Laci kollégám szerint az a jó, ha az envelope-ok cross sectionjeit nem is kell manuálisan megpiszkálni, hanem azok nélkül tudjuk megoldani a deformációkat. Az envelope-ok át is nyúlhatnak az alattuk vagy felettük lévő ízületekre, továbbá lehetséges a csontokat „hajlítani" is, azaz például egy csáp esetében a hajlás folyamatos lesz, nem úgy, mint a csontokból álló faroknál. Lehetőségünk van még úgynevezett bulge-ok megadására is; ezek lényegében olyan deformációk, amelyek egyes ízületek bizonyos beállításaihoz paraméterezhetők. Így lehet például megvalósítani, hogy a karakterek bicepszén dudorodjon ki a bőr, ha behajlítják a karjukat.

A Biped lényegében előre elkészített, parametrikus kétlábú csontváz, az összes lényeges IK alkatrésszel és beállítással rendelkezik. A két láb és a két kar fix, de megadhatunk még farkat és a fejen lévő lófarkat is, valamint mind a gerinc-ízületek, mind az ujjpercek és az ujjak száma is szabadon beállítható (ezek, valamint sok minden más is a motion panelen találhatók). A Biped mozgásának szerkesztéséhez további eszközök állnak rendelkezésre a Track View-ban, és lehetőségünk van motion capture-ölt mozgások betöltésére is. Ami azt illeti, ezt leginkább a Physique beállításainak tesztelésére szokás használni, de a Backstreet Boys egyik videoklipje is a CS segítségével készült (Larger than life).

Ennek bővebb ismertetését viszont elhalasztanám a 3-as verzió megjelenéséig, ami még az idén várható. A következő számot illetően pedig egyelőre nincs konkrét tervem, szóval azt majd meglátjátok.

Laa-Yosh



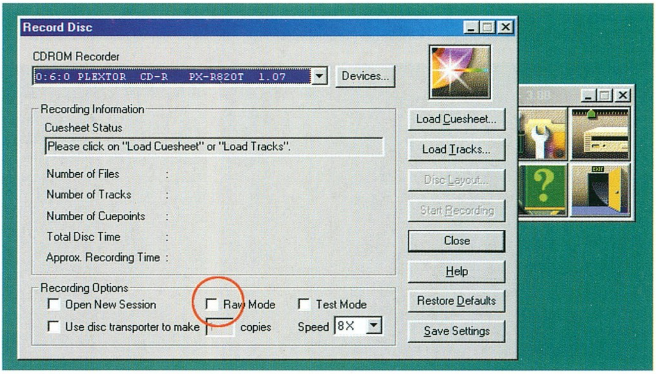


GRAB

HARC A BUFFER-UNDERRUN ELLEN

Múlt hónapban kisebb összefoglalót olvashattatok a közeljövőben várható eseményekről, a CDRW piac helyzetéről. A nagy szövegelésben elfelejtettem az alábbi relatíve új, és nagyon fontos technológiai újdonságot megemlíteni: a Burn-Proof szabványt. A Buffer Underrun hibaüzenet a CD-írás létezése óta örök mumusként lebeg minden egyes lemez megírása felett. Manapság ez kevésbé égető (stílszerűen, hmm), mint mondjuk három-négy évvel ezelőtt. Amikor a 4x-es sebességű írók széles körben elterjedtek, az akkoriban használt PC konfigurációk még nem bírtak olyan teljesítménnyel, mint napjaink gigahertzet ostromló gépcsodái. A CD-írás szinte teljes egészében lekötötte az átlagos PC-k összes erőforrását. A bajt tetézte, amikor az ATAPI írók elkezdtek megjelenni – ezek pedig a hagyományosan SCSI illesztést használó CD-írókhoz képest jóval nagyobb CPU terhelést követeltek. A Buffer Underrun akkor következik be, amikor a PC nem képes elegendő adatot küldeni a CD-író felé, így a folyamatos, rögzített sebességgel történő írási folyamat megszakad – és dobhatjuk ki a lemezt a kukába. A számítógépek teljesítményének növelése azonban nem volt elegendő, hogy ezt a hírhedt hibát kiküszöbölhessük. Egyrészt azért nem, mert a CD-írás sebessége is háromszorosára gyorsult fel az utóbbi időben. Másrészt hiába a gyors CPU és merevlemez, ha a csatoló felület jellege és sebessége nem, vagy csak alig változott. A megoldást többször vélték már megtalálni az elmúlt években, de áttörő sikert, kézzelfogható eredményt csupán a Sanyo cégnek sikerült elérnie. Miképp is működik a Burn-Proof védelem? A CD-írókban mindig található egy átmeneti tár (mostanában 2-4 MB nagyságú RAM), amelybe az író a PC felől érkező adatokat „gyűjtögeti". Ez a cache, vagy buffer hivatott kompenzálni az adatáramlásban óhatatlanul bekövetkező lassulásokat. Az írás valójában innen történik, nem pedig közvetlenül az adatbuszról. Rendes esetben a cache csaknem mindig tele van. Ha valami gond merül fel írás közben (lassú a háttértár, több program fut egyszerre), és a PC irányából érkező adatok sebessége kisebb lesz, mint az írás sebessége, ez a buffer elkezd kiürülni. Ha több másodpercig nem jön utánpótlás a PC felől, akkor elfogy belőle az írnivaló adat – az átlagos CD-írók esetében itt bekövetkezik a Buffer-Underrun hiba, a lemez használhatatlan. A Burn-Proof kompatíbilis CD-író belső programja azonban másképp reagál. Ha a buffer adatutánpótlása megszűnik, a kiürülés előtti pillanatokban a CD-író felkészül az adatfolyam megszakadására. Az adatok elapadása után memóriájában pontosan eltárolja, hogy még milyen adat került kiírásra, valamint a fejmozgató mechanika és szervomotor pontos pozícióját is elraktározza. Amint újra érkezik adat, és a buffer megtelik, az írás folytatódik. A speciálisan felkészített belső program elemzi a CD-re már felírt adatok végét, és pontosan odaállítja az írófejet, ahol az írás korábban abbamaradt. Természetesen az írás folytatásához néhány adatblokkot fel kell áldozni az összekötés biztosítására, valamint óhatatlan, hogy fizikailag ne maradjon egy kis távolság a két jelfolyam között, de ezek annyira kicsinyek, hogy még a CD szabvány által deklarált minőség-ellenőrzés során sem tűnnek fel! Az összekötő blokkok, amelyek az újrakezdett adatfolyam elé kerülnek felírásra, gyakorlatilag teljesen transzparensek az olvasáskor használt dekódoló algoritmus számára. Akár adat-, akár zenei CD-ről van szó, a Sanyo leírása szerint a Buffer-Underrun helye a lemezen nem lesz detektálható (itt hozzátenném, hogy egy komoly tesztprogram, megfelelő CD-olvasóval biztosan ki tudja mutatni, pontosabban ki kell mutatnia ezeket a jeleket, de ez már más kategória). A technológia ötletes, kiforrott, és ami a legfontosabb: működik! Érdemes azonban elgondolkodni azon, hogy miért csak mostanában dolgozták ki, illetve miért csak most került piacra. Tekintsünk el attól, hogy esetleg direkt tartották vissza, hogy legyen mit később is eladni (biztos van mögötte ilyesmi is). Ellenben fontos megérteni, hogy a Burn-Proof védelmi mechanizmusa az eddig használt encoder chipeknél jóval bonyolultabb és erősebb processzor beépítését igényli a CD-írókba, valamint a belső programozás is nagyságrendekkel bonyolultabb. A lézeroptika vezérlésében is meg kellett oldani az eddiginél jóval gyorsabb ki-bekapcsolás lehetőségét, hogy az adatfolyam megszakadásakor ne kerüljön felesleges jel a lemezre, illetve nélkülözhetetlen, hogy a folytatáskor ne kelljen újrakalibrálni a sugarat az adott nyersanyag biztonságos megírásához szükséges energiaszintre. Jelenleg a Sanyo a Philips/Sony szárnyai alatt dédelgetett „nagy" Orange Book szabványkönyvbe szeretne minél hamarabb bekerülni, hogy szélesebb körben is piacra dobhassa Burn-Proof kompatíbilis LC898023K, LC898093K chipjeit, amelyekkel ilyen írók építhetők. Persze így is van már ügyfelük. A Sanyóval már régóta közösködő Plextor elsőként implementálta az új lehetőséget legújabb, ATAPI újraírójába, és feltehetőleg mostantól minden új típus tartalmazni fogja a Burn-Proofot. A hírek szerint a TEAC is megvásárolta a Burn-Proof alkalmazási jogát, szóval várhatóan ők sem késlekednek majd sokáig az első ilyen írójukkal.

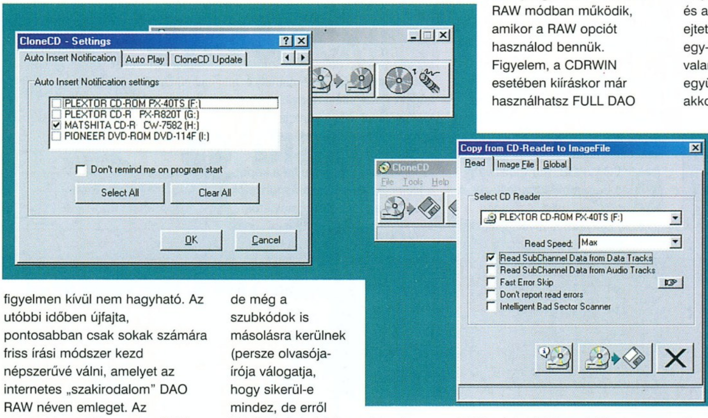
Nem szabad elfelejteni, hogy egyetlen hardverújítás sem életképes megfelelő szoftveres háttér nélkül, így a Burn-Proof képesség mindaddig kihasználatlan marad, amíg a CD-író program nem tudja, hogy van ilyen. Szerencsére a nagyobb fejlesztők gyorsan ráharaptak a horogra, pár hónapon belül minden ismert CD-író program(csomag) támogatni fogja. Mint azt a számítástechnika és elektronika világában eddig megszokhattuk, a kanálban található mélyedés feltalálása divatos tevékenység. Ez nem is baj, csak a konkurens cégek újabbnál újabb kanalai soha nem jók a régi típusú, vagy más kanálhoz szokott szájhoz – természetesen a Ricoh rögtön kontrázott, bejelentve saját Buffer-Underrun elleni eljárását, amely – mondanom sem kell –



szoftveresen NEM kompatíbilis a Burn-Prooffal. A Ricoh Just-Link néven bevezetett módszere nagyban hasonlít a Sanyo eljárásához, de mint az a Ricoh tájékoztatójából kiderül, annál sokkal jobb, fejlettebb stb. Mire ezt olvassátok, már meg is jelent az első olyan Ricoh CDRW drive, amely a Just-Link révén próbálja elűzni a Buffer-Underrun fenyegető rémét.

CLONECD, AVAGY MOST RAW, VAGY NEM RAW?

Bármennyire is szeretnénk, a CD-írás fogalma elválaszthatatlanul összefonódik a gyári kiadványok másolásával, a kalózkodással, a másolásvédelmek kijátszásával. A téma szőnyeg alá söpörhető, de figyelmen kívül nem hagyható. Az utóbbi időben újfajta, pontosabban csak sokak számára friss írási módszer kezd népszerűvé válni, amelyet az internetes „szakirodalom" DAO RAW néven emleget. Az elnevezés csalóka, mert a RAW írás eddig sem volt ismeretlen számunkra. Ha valaki szorgalmasan olvasgatta a korábbi cikkeimet, akkor emlékezhet, hogy az adat CD-lemezek szektorainak grabbelésekor alapvetően két módot említettem: a COOKED és a RAW módszereket. Az első esetben az adatszektorokból csupán a felhasználói adatokat olvassuk be, a másik esetben pedig az egész szektort az adatok mellé tartozó fejléc, szinkron és hibajavító bájtokkal együtt. Íráskor is így járhatunk el, küldhetjük csak a felhasználói bájtokat, vagy az egész szektort a CD-írónak. A RAW módszer előnyének tűnik, hogy látszólag bitről-bitre másoljuk át a lemez szektorainak tartalmát. Ha olvastad a korábbi, szubkódokról és egyéb nyalánkságokról írt leírásaimat, akkor tudhatod, hogy ez milyen balga elképzelés. Egyrészt azért, mert ezzel a RAW másolással a szubkódokat nem másoljuk át. Másrészt hiába olvasol be egy szektort RAW módban, még ha a kérdéses szektor hibás vagy szabványtalan is (mondjuk, a másolásvédett lemezeken ez lehet akár a védelem része) valószínűleg a kiíráskor a program hiába adja át RAW módban teljes szektort, a CD-író belső szoftvere minden bizonnyal kijavítja majd a szabványtalan adatmezőket. Az eredmény hibamentes, de nem működő másolat, mert a direkt hibás szektor nem került rá át. A manapság divatossá vált DAO RAW („hibajavítás nélküli" RAW, esetleg FULL RAW) nem azonos a klasszikus RAW olvasással-írással! Ebben az esetben nem csupán a hibajavító adatmezők és fejlécek, de még a szubkódok is másolásra kerülnek (persze olvasója-írója válogatja, hogy sikerül-e mindez, de erről később), és a hibás szektorok valóban hibásan kerülnek kiírásra is. Ezt a típusú másolási módszert a CloneCD nevű program kezdte favorizálni az elmúlt egy évben. Tudni kell, hogy a DAO RAW másolás alapvetően hihetetlenül szabványtalan dolog. Nem véletlen, hogy a kivitelezéséhez használatos MMC-3 eszközparancsok többsége mostanáig jórészt dokumentálatlan volt. Ugyanis, ha jobban belegondolunk, a CD-olvasónak és -írónak pont az lenne az elsődleges feladata, hogy semmit ne engedjen át hibásan a beolvasási-kiírási procedúrán. A lényeg az, hogy az újabb, MMC kompatibilis CD-egységek (főleg az újabb, ATAPI csatolásúak) elvben képesek teljes RAW módban olvasni és írni. Azért írom, hogy elvben, mert ha meg kellene említenem valamilyen abszolúte hardverfüggő programot, illetve eljárást, akkor a CloneCD és a DAO RAW elsőként jutna eszembe! Most már nem annyira vészes, mint eleinte, de azért még mindig elmondható, hogy a CloneCD által 100%-osan kezelt CD-írók száma még mindig nem sok, ha a piac egészét nézzük. Most nem fogok ajánlani CD-ROM olvasót és CD-írót sem, hogy melyiket vegyétek, ha a CloneCD programmal akartok másolni. Csak azért írtam a témáról, mert igen nagy félreértések keringenek a köztudatban, valamint számtalan levél érkezik hozzám, amelyekben – tegyük hozzá jogosan – értetlenkedve kérdezitek, mi a különbség a CloneCD által használt és mondjuk a CDRWIN-ben látható RAW között. Alapesetben minden más program a klasszikus RAW módban működik, amikor a RAW opciót használod bennük. Figyelem, a CDRWIN esetében kiíráskor már használhatsz FULL DAO RAW módot (a Record Disc ablakban található jelölőnégyzet aktiválja, ha az íród képes rá), de duplikáláskor és grabbeléskor a RAW mód még a régi módszert jelenti.



Érdemes-e használni a CloneCD-t? Személy szerint ötletes programnak tartom, az alkotója igen jó programozó, de ettől még nem halok meg érte. Ha egész nap gyári játékok illegális másolatait szeretnéd készítgetni, akkor jól jöhet, de elárulom, hogy a CloneCD sem mindenható, már most van olyan másolásvédelem, amelyet nem lehet vele duplikálni, valamint a közhiedelemmel ellentétben a PSX játékok boot-védelmét sem oldja meg, ugyanúgy kell „chip" a PSX-be, mint eddig, ha másolt játékkal akarsz nyomulni. Kompatibilitás szempontjából a program igen zűrös, bár az alkotója heti rendszerességgel javítja. Néhány márkás író semmilyen BIOS-módosítással sem képes DAO RAW módba írni, ennek a részleges kiküszöbölésére a CloneCD már a SAO (Session-At-Once) írást is támogatja. A program honlapján minden információt megtalálsz a támogatott meghajtókról és az ismert hibákról, korlátokról. Ha fontos adatokat szeretnél másolni, eszedbe ne jusson használni, a CloneCD-vel készült lemezek – annak ellenére, hogy legtöbbször jól működnek – néha egészen szabványtalan jegyeket hordoznak magukon. Mivel szintén gyakran kapok ilyen témájú leveleket is, ezért itt és most leírom: ne keressetek meg semmilyen olyan kérdéssel, hogy ilyen meg olyan játékot le lehet-e másolni, és ha igen, akkor milyen programmal, milyen íróval stb.! A CloneCD-ről és a RAW írásmódokról csak azért ejtettem pár szót, hogy tisztázzak egy-két téves elképzelést. Ha valamelyik CD-író nem képes együttműködni a CloneCD-vel, akkor ez nem azt jelenti, hogy az eszköz vagy a BIOS programja hibás, hiányos – bármennyire is ezt sugallja a CloneCD alkotója. A DAO RAW írás nem annyira nélkülözhetetlen és fontos, hogy emiatt dönts valamilyen CD-író megvásárlása mellett! Persze nem árt, ha az író támogatja, de ne ez legyen az elsődleges szempont!

90 PERCEN TÚL

Múltkor említettem a 99 perces lemezeket. Mivel úgy tűnik, hogy a CD-írók nagy része 90 perc felett semmiképp nem fog írni ezekre a korongokra, a várakozásoknak megfelelően megjelentek az első 90 perces, illetve 80+ feliratú lemezek. Itthon ugyan még nem kapni ilyeneket, de ősszel a felbukkanásuk már várható lesz. Azt kell tudni róluk, hogy csak olyan szoftver és CD-író tudja kihasználni ezeket a túlméretezett, meglehetősen szabványtalan lemezeket, amelyek támogatják a túlírást, az overburninget! Ez azért van, mert a lemezek névleges kapacitása, amely a korong elejéről kiolvasható, e típusok esetében is csak 80 perc (mivel számszakilag ott ennyi ábrázolható maximálisan). Csak akkor vegyél 90 perces lemezeket, ha az íróddal eddig is tudtál túlírni!

Sziasztok!

PPéter
www.cdgrab.hu
ppeter@bakats.tvnet.hu

AVERMEDIA AVEREPACK

Az AVerMedia AVerEPack meglepően széleskörűen felhasználható hardver eszköz. Segítségével roppant egyszerű módon készíthetünk látványos bemutatókat és prezentációkat úgy, hogy a vetítés helyén csak magára a termékre van szükség.

Az AVerEPack bármilyen PC (asztali v. notebook) segítségével bekonfigurálható. A készüléket a PC párhuzamos portjára kell csatlakoztatni, ezen keresztül tud kommunikálni a szerkesztő szoftverrel. A bemutató anyag elkészítése roppant egyszerű. A már előre megszerkesztett MS PowerPoint 2000 állományunkat betöltjük a kezelőprogramba, és innen átküldjük az AVerEPack memóriájába. Ezek után az AVerEPack már önállóan, a számítógéptől teljesen függetlenül képes „levetíteni" az állomány tartalmát. A kezelőszoftver a PPT állományt bitképes formátumú kockákra bontja, és ezek kerülnek egymás után megjelenítésre. Ebből adódóan lehetőségünk van BMP, JPG, PCX és TIF formátumú képek használatára is. Ezeket a kívánt megjelenítés sorrendjében be kell tölteni a kezelő programba, majd átküldeni az AVerEPack memóriájába. A bemutató „hosszát" csak a memóriakártya mérete korlátozza, de mivel ez szabványos és cserélhető (Flash), így a lehetőségeink korlátlanok.

A készülék percek alatt üzemkész állapotba hozható (az összeszereléssel együtt). Szinte bármilyen képmegjelenítő eszközre rácsatlakoztatható, amely VGA, RGB, Kompozit vagy S-Video bemenettel rendelkezik. A mellékelt távirányítóval minden funkció kényelmes távolságból elérhető, illetve az AVerEPack dobozán megtalálható gombokkal a főbb lehetőségek vezérelhetők. Vetítéskor beállíthatunk

automatikus slideshow-t fix időintervallummal, illetve manuálisan is léptethetjük a képeket. Különféle nagyítási és kiemelési lehetőségeink is vannak. Tapasztalataim szerint a nagyítás kicsit torzít, függőlegesen megnyújtja a képet, a kiemelés és a letakarás funkciók viszont nagyon jól használhatók.

A készüléknek talán egyetlen hiányossága, hogy zenei aláfestésre nem ad lehetőséget. Tanácsolom az AVerMedia mérnökeinek valamilyen gyengébb minőségű MP3 lejátszás implementálását az elkövetkező modellekbe.

SakmaN

INFOBOX

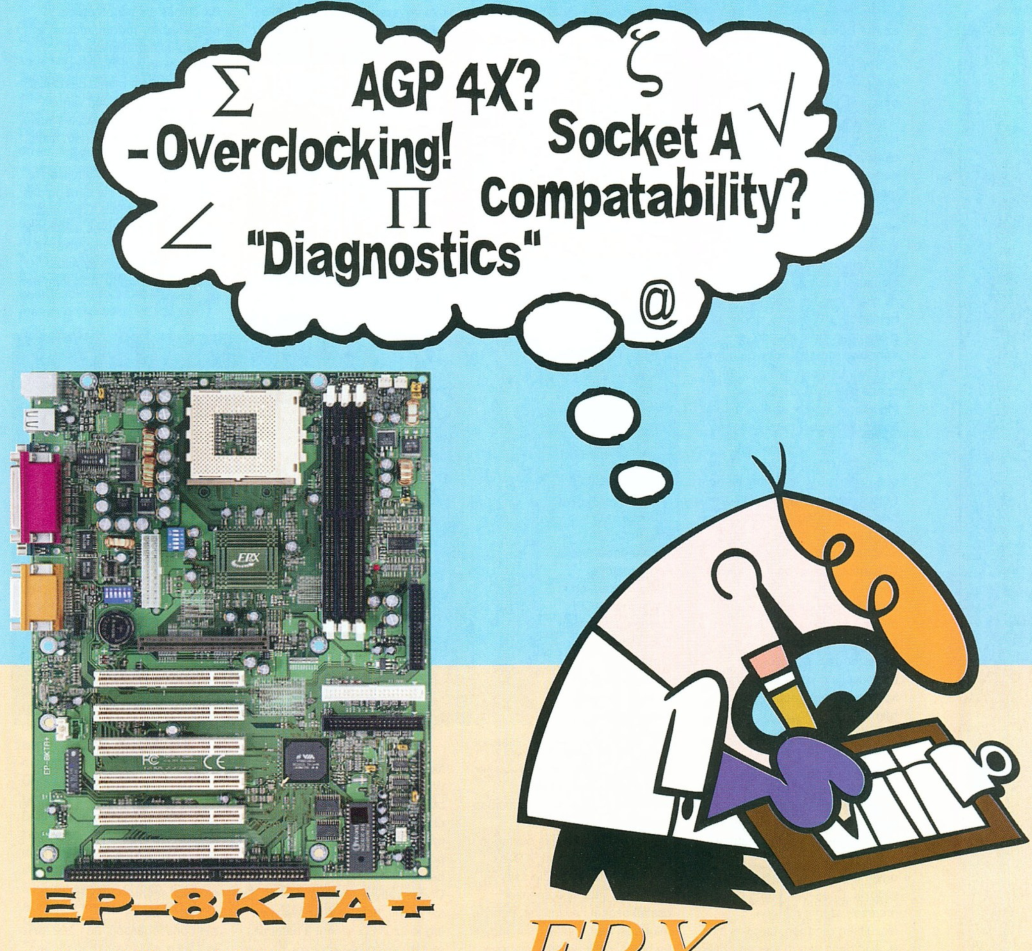
Kelly-Tech
Tel.: 350-1246

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
Balati Computer 87
CD Galaxis....21
CD Multimedia 86
Channel42 ....81, 102
Compogroup 43
Compuserv TC 108
EarthQuake 103
East Computer 108
Ecobit....BIV
Extreme 108
Fefo Computer 84
Hardverem '96 84
Herta ....BII
Internet Galéria 87
KellyTech 33
Lord Computer 108
LS Computer 87
Mikland 86
Napfény Kereskedelmi Kft. 111
PC5 Studios 102
Philos Labs 111
Pixel Multimedia....BIII
Ready....116
Samsung 73
Sigma Computer....111
Spieler Computer 117
Telnet 87
TransAm....84
Virtual World....29
VTCD....126
Win Computer 108

Who brings it all to your Desktop

Mainboards for High-end Users



Spieler Computer Kft.
1083. Budapest,
Illés utca 40.
Tel.: 210-9106
www.spieler.hu

SVED Rt.
1143. Budapest,
Francia út 38.
Tel.: 469-8000
www.sved.hu

Herta Kft.
VII. ker. Budapest,
Dohány utca 37.
Tel.: 322-2232
www.herta.hu

EPoX mainboards

VIA

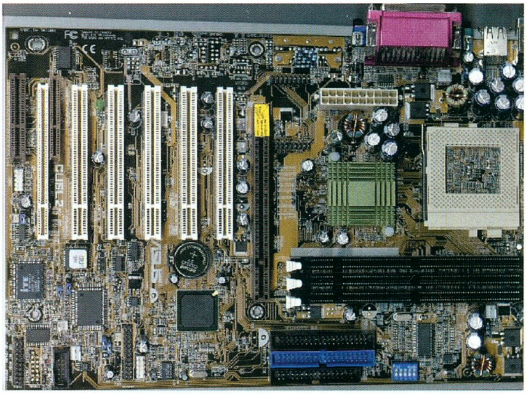
www.epox.com
info@epox.nl

HARDWARE FÓRUM

Nagy kaland az élet, ezen belül pedig a hardware állandóan bizonyítani látszik ezt az ősi igazságot. Ismét megosztom veletek a tapasztalataimat, remélem, nem lesz hiábavaló.

Szóban forog az az Intel 810-es chipsettel szerelt Abit alaplap, mely integrált i740-es vga-vezérlővel, hangkártyával és hálózati kártyával rendelkezik. Nem nagy durranás, ez nyilvánvaló, de jó kis gépet lehet vele építeni irodai célokra, zenélgetésre, empéhármazásra, s az ATA 66-os vezérlője is barátságos. 566-os Celeron2-vel és 128 MB memóriával egész kellemesen muzsikál. Ha muzsikál. Házba beépítjük, indul is szépen, Win98SE telepítés, felmegy pillanatok alatt, de mikor először töltené be a Windows desktopot, kékhalál. Proci, memória, minden rendben, belebújunk a bioszba, nem ragozom tovább, néhány órai küzdelem után kiderült, hogy 64 MB memóriát kell engedélyezni az alaplapra integrált vga-vezérlőnek, és akkor minden rendben. Végre betöltődik a Windows, abban a pillanatban jön a kis ajtó: a Windows most standby-ba helyezi a gépet. Lázasan nyomkodom a space billentyűt, de a játék folytatódik, egeret szülök, mire az Eszközkezelőből nagy nehezen kiirtom az ACPI támogatást, gondolom, minden bajnak ez az oka, talán a 810-es chipsetet nem szereti, ezen ugyan csodálkoznék, hisz az Intel meg a Microsoft régi jó barátok, de ebben a rohanó világban minden megeshet. Újraindítás, ismét bele a bioszba, onnan is kiirtom az ACPI-t. Megkönnyebbült sóhaj, végre minden rendben lesz. Telepítem a szükséges szoftvereket, a gép rendszertelen időközökben lekapcsolja a vga-kártyát, de közben minden megy rendesen, bármilyen billentyű megnyomására a kép ismét visszatér. Ilyenkor mindig eszembe jut az egyik régi mondásom: miért nem mentem én inkább bulgárkertésznek, akkor legalább állandóan a jó levegőn lennék. Mese nincs, az alaplap rossz, kicseréljük egy ugyanolyanra, de a helyzet nem változik. Cserélünk tápot, bár a mérések szerint minden feszültség rendben, terhelés alatt is. A földhöz verem magam, bakot ugrok, de ezek sem segítenek, a kép teljesen kiszámíthatatlan időközönként eltűnik. Új ötlet: próbára beleteszek egy igen értékes S3 Virge PCI buszos kártyát, hátha... De nincs hátha, minden változatlan, csak ősz fürtjeim gyarapodnak. Közben eljő az este, aludjunk egyet a dologra, hátha másnapra meggyógyul, vagy kitalálunk valamit az éjjel. Nem gyógyult meg másnapra. De nem ám! Jön az ötlet: van az alaplapon a szokásos csatlakozósoron (hdd led, power-led, speaker, power-on) egy smi csatlakozó, mely az alaplapleírás szerint arra szolgál, hogy egy nyomógomb segítségével hardverből standby-ba lehessen állítani a gépet, gondolom, teszek rá egy jumpert, hátha... Nézem, nézegetem, hát mit látok? Az smi csatlakozó egyik felén ott figyel a power-led kábel egyik fele, a kábel másik fele meg a földponton. A power led világított, mintha minden rendben lenne, hisz az smi csatlakozón is van feszültség. A kábelt lehúzom, a helyére dugom, és megtörténik a csoda. A gép rendbe jön. Szerencsétlen csak a dolgát végezte, hiszen a rossz helyre dugott kábel állandó smi – standby – üzemmódba kényszerítette, hiába irtottam én ki a Windows ACPI-támogatását, hiába kapcsoltam ki a biosz Power Managementben az ACPI funkciót, szerencsétlen alaplap azt se tudta, hol áll a feje. Mi ebből a tanulság? Új gép összerakásakor csak a legszükségesebb kábeleket dugjuk fel, AT-s alaplap esetében a speakert, mert esetleges nem-indulás esetében füttyjelekkel tájékoztat, ATX-es alaplap esetében pedig csak a power-on, valamit a speaker csatlakozókat használjuk. Persze, mindenki mondhatja: nem vagyok én hülye, csak tudom, mit hova dugok! Igen, eddig az esetig én is meg voltam erről győződve...

Sokan panaszkodnak arra a rejtélyes jelenségre, hogy nyugalmi állapotban, mondjuk netezés közben a winchester őrült módra kerreg, megáll, újra kezdi, néha meg a defragmentálást se lehet megcsinálni, mert különféle hibaüzenetekkel leáll. A jelenség oka egyszerű. A Microsoft Office feltelepíti a Gyorskereső funkciót, ez pedig állandóan nézegeti a winchestert, esetleg winchestereket, mert indexelni akar. Az eljárás a következő: indítópult – futtatás – msconfig. Ez igen hasznos tartozéka a Windows 98 – 98SE oprendszereknek. A startup fülre kattintva megmutatja, mit indít el a Windows automatikusan. Szedjük ki a pipát az összes, Microsoft Office-ra hivatkozó adat elől, indítsuk újra a gépet, és minden rendbe jön.



Az Asus CUSL2

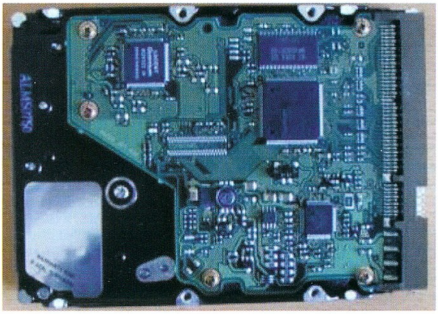
Még egy jó tanács azoknak, akik arról panaszkodnak, hogy a Windows swapfile túl nagy. Mert bizony nem takarékoskodik őkelme, ha kell, ha nem. Keressük meg a system.ini file-t, ezen belül pedig a [386enh] sort. Ide kell beírni: ConservativeSwapfileusage=1. Ez azt jelenti, hogy a Windows nem fog jó szokása szerint a hatalmas méretű swapfile-t képezni, hanem mindig a szükséges méretet hozza létre, tehát előállhat olyan eset is, mikor a swapfile mérete nulla.

Most egy igazi jó hír következik, de olyan jó, amilyenről rég nem tudtam beszámolni. Végre-végre, a nagyon sikeres, és a mai napig hűségesen szolgáló BX chipes alaplapok utódja megérkezett. Tudom, tudom, a VIA lapkakészlettel szerelt alaplapok jó négy hónapja kaphatók. De – mint a használat során kiderült – bőven vannak gondok. A memóriakezelés lassú, a meghajtószoftverek nem állnak a helyzet magaslatán, sok hardware-összeférhetetlenség is felmerült. De most itt a megoldás azoknak, akik eddig türelmesen vártak. Az Intel i815-ös alaplapok piacra kerültek. Az elsők között rohantam megvenni az Asus CUSL2-t, és bizony mondom, nem csalódtam.

Miután a neten bárki utána nézhet az alaplap jellemzőinek, én csak a legfontosabbakat ismertetem. 1 db AGP/AGP pro, 6 db PCI, FCPGA foglalat, 3 memóriaslot, ATA 66/100 IDE-vezérlő, egymástól függetlenül állítható FSB és memóriasebesség, 66 - 200 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben történő órajel-állítás, 4x AGP, I/O- és core-feszültség állítás. Az alaplap elrendezése példás, a legnagyobb

méretű hűtőborda is gond nélkül felszerelhető. Most pedig nézzük a gyakorlati tapasztalatokat. A CUSL2 előtt Abit BF6-os alaplapot használtam 6,5 x 146 MHz-en, a legnagyobb megelégedéssel. A videokártya Asus V6800 DDR de Luxe volt, és 2 db Toshiba 256 MB 133 MHz-es memóriamodul fokozta az élvezeteket. Mondom, ezzel a konfigurációval az égvilágon semmi bajom se volt, ment minden, mint a szél, a 3Dmark 99Max 800 x 600 16 biten 9200-as eredményt adott. Ezután váltottam a CUSL2-re, és nagyon kíváncsi voltam, mit fog teljesíteni. A különbség annyi lett, hogy a 650-es procit lecseréltem 700-as FCPGA-ra, amely stabilan fut 7 x 140, azaz 980 MHz-en. Természetesen szűz Win 98SE angol, utána az Intel chipset-konfigurációs drivere, majd a DirectX 7a, végül az Asus vga-driver, legvégül az Intel UDMA-vezérlő szoftver. Azt elfelejtettem mondani, hogy miután a CUSL2 nem rendelkezik ISA-slottal, a jó öreg AWE 64-et fájó szívvel nyugdíjaztam, és az SB Live került a gépbe. Telepítettem a Liveware 3.0-t, és elkezdtem tesztelni. A beállítások: proci 140 MHz, memória 140 MHz, PCI 33 MHz, AGP 4x. Nos, a 3Dmark eredményem 8600 lett. Ez megmagyarázható, hisz a memória is kevésbé lett hajtva, mit az Abit 146 MHz-én, az AGP-ről nem is beszélve, hisz ott az AGP órajele 146 x 2/3 = 97,3 MHz volt, míg az Asusban csak 140 /2 = 70 MHz. Néztem a Sisoft Sandrával a memóriasebességet is, ez bizony jóval alatta maradt az Abit alaplappal elértnek. Kétségbe nem estem, új termék, első biosz, majd meglátjuk. Meg is láttuk. Néhány nap múlva megjelent a második - ugyan még csak béta – biosz, frissítettem is azonnal. A helyzet drámaian javult. Megfelelő biosz-beállításokkal a 3DMark felkúszott 9000 fölé, a memóriasebesség pedig meghaladta az Abitban mérteket! Elkezdtem vizsgálódni, mi lehet ennek az oka? Rá is leltem a magyarázatra, mégpedig az In Order Queue Depth. Ez a beállítási lehetőség az Abit BF6 Softmenüjéből ismert, minél kisebb az érték, annál lassabb a memóriakezelés, de annál stabilabb a rendszer. Az érték 1 – 8 között állítható elvben, az Abitban vagy 1, vagy pedig 8. Nos, az Asus CUSL2 bioszában ez nem állítható, de pl. a Sisoft Sandrával ellenőrizhető. Az első bioszban - feltehetően óvatosságból - ez az érték 1, tehát a leglassabb volt. A második bioszban ez 4-re módosult, a jelentős javulás ennek köszönhető. Várhatóan a következő bioszban már engedik a legmagasabb, 8-as értéket, ezért az alaplap tovább fog javulni. És még valami. Miután az Abit magas AGP órajele miatti fagyás okán nem tudtam engedélyezni a V6800-asnak a sidebanding támogatást, elestem ennek előnyeitől is. Ne menjünk túlzottan a részletekbe, a sidebanding azt jelenti, hogy az AGP busz teljes adatszélességét kizárólag az adatforgalomra lehet használni, a kiegészítő információk külön oldalsávon jönnek-mennek a vga-vezérlő és a chipset között. Nos, az Asusban ezt engedélyezni tudtam, ez is hozott néhány százalékos javulást a konyhára. Az alaplap stabilitása kifogástalan, az Asus cég tesztlaborjában egy szorzólock nélküli Coppermine processzor hónapok óta üzemel 4,5 x 200 MHz-en, ez pedig jelent valamit. Miután az én gépem nem mérvadó, hiszen csak egy vga-vezérlő, egy hangkártya és egy ISDN kártya van benne, nézzük, mi a helyzet akkor, ha majdnem minden slotban lakik egy kártya. Készült egy gép az alábbi felállásban: Voodoo3 AGP vga-vezérlő, Initio SCSI vezérlő, MX 300 hangkártya, Real Magic Hollywood MPEG-kártya, Miro TV-tuner kártya. Én mindig tartom magam ahhoz az elvhez, hogy az operációs rendszer telepítését üres gépen végzem. Ez azt jelenti, hogy a telepítéskor csak a vga-vezérlő van a gépben, a többi kártyát csak akkor, és csak egyenként telepítem, ha minden kifogástalanul működik. Így a hibakeresés nagyon leegyszerűsödik, hiszen ha minden rendben volt egy bizonyos kártya telepítéséig, akkor a hiba csakis az újonnan beépített kártyában lehet. Nem

Ez pedig az alulnézet, jobb oldalon felül a 2 MB-os cache-chip



akarom a dolgot hosszú lére ereszteni, minden úgy ment, ahogy a nagy könyvben le van írva, mindössze az MX300-at kellett egy PCI slottal odébb dugni. A gép csaknem telepakolva hibátlanul működött. Ezt az alaplapot nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, aki fejlesztésen töri a fejét.

A Quantum Fireball Plus LM

Winchesterekről is jó régen esett szó, most ennek is eljött az ideje. Minden különösebb hejehujázás nélkül a piacra került a Quantum Fireball Plus LM sorozat, 10, 15, 20, és 30 GB kapacitással. ATA 66, 7200-as fordulatszám és 2 MB cache, DPS – Data Protection System, magas szintű mechanikai védelem, ezek a fő jellemzők. Átlagos elérési idő 8 ms, átlagos adatátvitel 25Mb/sec, burst adatátvitel 61 Mb/sec. Ezt használom jó ideje, talán picit hangosabb, mint az IBM, de nem vészes. Ez a sorozat a topon van, bátran ajánlom mindenkinek.

Most pedig egy rossz hír. Bizonytalan forrásokból felbukkantak – hasonlóan az 1998–as esetekhez – javított BF6-os Abit alaplapok. 1998-ban a BX6–os alaplapokkal játszották el ezt ügyes kezű mesteremberek, akik kilóra megvették a hibás, a gyártó által leselejtezésre ítélt alaplapokat, ezeket "megjavították", majd különféle csatornákon keresztül forgalomba hozták. Állítólag a BF6-os alaplapokból alakítanak BE6-II-eseket is, de ennek a valószínűsége csekély, mert a két alaplap eltérése olyan nagy, hogy egyszerűen nem éri meg. Mindenesetre alaplapot csak megbízható helyen vásároljunk, és ragaszkodjunk hozzá, hogy a számlán tüntessék fel az alaplap gyári számát is. A javítások szakértő szemmel könnyen felfedezhetők, mert a forrasztások nem gyári minőségűek, a forrasztás során az alaplapra rakódott gyantát sem távolítják el. Tehát mindenki nagyon figyeljen oda, aki ezt a méltán népszerű alaplapot feltűnően olcsón akarja megvásárolni.

És ha már a Slot1-es alaplapoknál tartunk, felhívom mindenki figyelmét arra, hogy amennyiben az ilyen processzorfoglalattal szerelt alaplapban akar FCPGA processzort használni, mindenképpen csak olyan Slot1 – FCPGA átalakítót vegyen, amelyiken a feszültséget állítani lehet. Ilyen az Abit SlotKet. Ez a sikeres tuning egyik feltétele, mert az alaplap az átalakítón beállított feszültséget veszi kiindulásnak, és így lehetőség van pl. a Celeron2-n akár a gyakran szükséges 1,85 V-os core-feszültség beállítására is. Ennél feljebb menni már csak kiváló minőségű hűtéssel szabad. Ugyanez vonatkozik a Coppermine processzorokra is.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

LEVROV

Üdv mindenkinek, akinek megint nem volt jobb dolga e szép napon, mint a Guru levrovjával kínoznia magát! A nap fényéből ugyan nyilván némileg levon, hogy mire ezt olvasod, valószínűleg már valami iskolában vagy munkahelyen vagy kénytelen lebzselni – vigasztaljon a tény, hogy mi is ezt tesszük. (Lebzselünk.) A nyár végén újabb sikerélménnyel gazdagodtunk: viszonylag épségben sikerült átvészelnünk a szokásos Guru-tábort, és – ellentétben különböző vicces utazási irodákkal – mi haza is hoztuk a velünk nyaralókat. (Vagy legalábbis a túlélőket.) Postaládánk tartalma azonban nem e jeles esemény, hanem új levelezési szoftverünk bemutatkozása kapcsán duzzadt a szokott méretének kétszeresére. A vélemények ugyan kissé megoszlottak a felhasználói oldalon, annyival viszont mindenképpen jobbak vagyunk, mint a nemrég még a világ leggazdagabb emberének számító ember vállalatának jeles terméke, amely a bemutató napján nem volt hajlandó bemutatkozni. (Persze az is lehet, hogy a „bemutat" szó egy másik értelmezésére gondoltak, de az ilyen nyelvészeti finomságokat most inkább ne feszegessük.) Volt például olyan, aki a közelgő ószt idéző melankóliával reagált a dologra:

Határtalanul szomorú vagyok. Alapvetően nem tartom magam maradinak, sőt hiszem, és biztos vagyok benne, hogy a változás fontos és szükséges dolog, de ezt nem lehet szó nélkül hagyni. Elég régóta (95) olvasom a PC Gurut, kisebb megszakítással az előfizetőtök vagyok 96' óta. Azt hiszem, talán jogosan mondhatom: nem jó ez így. Masell, Del, Pellus, Charlie, Sorell, Mr.T, Rainbird (ő legalább visszatért), Brazil. Elég impozáns névsor, mind elmentek. Kár értük. Ha már kiadok havi xy összeget, szeretném, ha nem változna a szerkesztőség felállása havonta, és a megszokott dolgokat kapnám, melyek már régóta beváltak. Szóval, nem tudom, ki megy el legközelebb, de remélem, most már legalább részben megmarad a régi szerkesztőség. Igazán sajnálnám, ha egyszer azt venném észre, hogy Mocsy, Bear, Sakman, Bird, Lily helyett valaki más készíti a leírásokat, úgy, hogy közben az ő stílusukat utánozza. Az már nem ti lesztek, hanem valami PC Guru utánzat. Vagy karikatúra. A másik: mi ez a Mailer Démonos hülyeség?! Ha már Brazil elment, legalább ne őt próbáljátok utánozni, mert az eredmény a múltkor siralmas volt (remélem, nem sértettem meg senkit). Adjátok oda valakinek a levrovot, úgy biztos jobb lesz. Ennyi.

Agyő:

leonsio
Máriás Zsigmond

Azért ennyire nem kell tragikusan felfogni az eseményeket. Ugyan a névsor impozáns, de nem a 2. magyar hadsereg doni katasztrófájával egy kategóriába kellene sorolni, hogy öt év alatt hat törzsgárdatag úgy gondolta, hogy az életébe már nem fér bele a PC Guru. Légy nyugodt, egyikük sem sajnálja magát, hogy ott van, ahol... A szerkesztőség jelenlegi tagjainak pedig pillanatnyilag esze ágában sincs továbbállnia. Bár szó se róla, Mocsy mostanában egy kicsit gyanús mindenkinek, ugyanis tegnap megnősült, ami ez ideig nem volt szokása.

Aztán volt olyan kis opportunista is, aki nem hagyta, hogy felhőtlen vidámságát megzavarják holmi levrovban történt változások:

Szász Arc! Hihetetlen, mik vannak! Éppen nyomulok hazafele (az út veszélyes, HEHE) Fonyódról balatoni nyaralásomból egy klassz MÁV járgányon, aztán rázizzenek, pontosabban -nék a Brazil havercsávó szövegére, de nincsen az újságban az arc. Mondom, ez biztos az überfrankó vagon rezgésének tudható be, mivel rosszul látok, de aztán akceptáltam, hogy ez biza lelépett. Nézem az aláírást: Majrézó Szellem (Májler Démon). Az meg ki a kecmec, szólok magamban? Tán valami állat? Bár nem nyomott sz*r szöveget (mondta medve) ez a démoni hill, de azért kár, hogy a Brazil lecsengett, mint a kovakő. Egyébként beindult a WC-GURU (ott is szoktam olvasgatni), mint a rajzszakkör!!! Tök franya meg penge!!! Olyan sebességgel nyomultok, hogy a villám hozzátok képest csak merülő zsebtelep! Na ne idegeskedjetek, inkább igyatok hangyát, oszt lökjétek a WISH-t!!!!!!!!!!!!!!

ASWMASTER

Ehhez már csak annyit lehet hozzátenni, hogy: GEDÁPPÁÁÁÁ!

Volt gyanakodva érdeklődő, aki ugyan nincs kimondottan ellene némi változásoknak, de előtte szeretne tájékozódni mibenlétükről:

HaLiHo Démon!

Üdv. neked, a korr.-nak, na meg a törd.-nek. Már csak az hiányzik, hogy Mocsy átveszi a helyed, mert te is levrovba harapsz. A korr.-t és a törd.-et csodálom, mert még nem jelentkezett náluk semmi sör utáni vágy (remélem). A végén az lenne a címe a Gurunak, hogy PC Gluglu. **(Hukk! Hisz ez nem is egy rossz ötlet! Erre akkor igyunk.)** Brazil meg küldhetne egy programot, amelyet a puszta porában írt – ahogy a múlt számban említetted –. IGAZÁN megemlíthetnéd a TE igazi neved is. **(Ugyan minek nevesítsünk egy beta- (?), gamma- (?), na jó, szóval omega-állapotban levő szoftvert? Ha már Special Editionnél meg Millenniumnál tartunk, akkor adunk neki valami különlegesen hangzót, addig meg megteszi a Mailer Demon is. Ez egyébként is nagyon szerencsés névnek tűnik: például lehet arra hivatkozni, hogy kizárólag olyan levelekre képes válaszolni, amelyek nem érkeztek meg a célba. Ez már önmagában is misztikusan hangzik, a dolgon kicsit tovább elmélkedve pedig olyan mély összefüggések tárulhatnak fel az avatott szemlélő előtt, amelybe most jobb lesz mélyebben nem belemenni, különben még megszólal a törd. is.) *(Majd – a törd.)***

Nagyon szeretnék többet hallani a 3d gyorsítókról.

A húgom is elolvassa a Levrovot, és amikor beleszólt a törd, idézem: ..."szeretném, ha több feleségem lenne"... Elordította magát, hogy: „Mindig is tudtam, hogy van esélyem!!!!,, **(Húgod nevében fogadd a teljes Guru Team áhítatos gratulációját, hogy ifjú kora ellenére is sikerült ilyen csinos ízlésficamot kifejlesztenie. A történethez azért hozzátartozik egy apróság: az eredeti mondat úgy hangzott, hogy „mennyire szeretném, ha NULLÁNÁL több feleségem lenne" – ami azért lényegesen más megvilágításba helyezi az eseményeket. Hogy a mennyiségjelző vajh' hova tűnhetett a végleges verzióból, az újabb misztikus rejtély – leszámítva persze azt a kézenfekvő magyarázatot, hogy a korr. kedves időtöltése, hogy néhány véletlenszerűen kiválasztott szót közelebbi ismeretségbe hoz a Del feliratú billentyűvel. Mellesleg Allah szakállára mondom, hogy a többnejűség kérdésére szinte azonnali megoldást jelent az iszlám hit felvétele. Ámen.) *(Na kész, még egy tökorrúval hozott össze a sors! Most megint kezdhetem elölről a kishúgok behálózását. – a törd.)* (ui. A Mailer Démon orrának bemutatom az asztalt, csak találkozzak a szoftverével – a törd.)**

Más...

Kérdésem is van: Mit lehet csinálni hajnalban a levrovval? (Például lemondani a megírásáról...) Brazil azt írta, hogy hajnali négy órakor a szerkesztőségben (sörrel az ölében) írta a Levrovot. Vagy csak viccnek szánta? Mert már kezdtem sajnálni. Küldök egy kis Pepsi szigeti kristályvizet.

HaLiHo

Speedy

Hm, Brazil kifecsegte a műhelytitkait? Nem biztos, hogy jó ötlet volt, bár szó se róla, úgy hallom, hogy ez eléggé fellendítette a szerkesztőségbe érkező sörök számát. Abban biztos vagyok, hogy nem viccnek szánta a dolgot: lelki szemeim előtt valahogy egész tisztán látom a képet, amint a nyomdai leadás napján elmélázó tekintettel nézi a monitort, miközben egyre nagyobb számban kezdenek feltünedezni különféle fő-, rovat-, olvasó- és egyéb szerkesztők, és egyre jobban összehúzott szemöldökkel érdeklődnek a levrov hogylétét illetően. Az ilyen feszült pillanatok oldására nagyszerűen alkalmas egy korty a levelezési segédeszközből. A levrov elkészültét ugyan a kortyok csak igen áttételes formában segítik elő, de ő legalább egyre jobban érzi magát! Ilyen persze azóta nem fordulhat elő, hogy szoftveres alapokra helyeztük a levelezést, hiszen mostanában mindig ez a rovat készül el elsőnek az aktuális Guruból... (Ja ma van leadás és már éjjel 2 óra van. ó Ennyit a program időmérőjéről. - a törd.) A Pepsi szigeti kristályvizet egyébként általános irtózattal fogadtuk. Lévén a mi ölünk foglalt (felosztottuk egymás Brazil titkos készleteit), azonnal továbbítottuk is a törd.-ébe. A kockázatokról és mellékhatásokról ezt olvasva azonnal értesülhetsz: ha nem keresztbe vannak itt a sorok, hanem hosszába, akkor minden bizonnyal kifeküdt tőle.

Volt egy meglepő is:

Hi, Guru team!

Nem akarok Brazil ellen beszélni, mert tisztességesen megcsinálta a levrovot, de ha Mailor Damon maradna, annak jobban örülnék. Hónapok óta először élveztem igazán a levrov olvasását. Mailor Daemon az eddigiek alapján RULEZ! Kérdés: IRC-zni szoktatok?

Marad továbbra is hű olvasótok:

K-Roy

Persze ezt a levelet gyaníthatóan a törd. írta, lévén levrov hiányában nem marad neki egyéb tér, hogy megoszthassa mélyen szántó gondolatatait a világgal. *(START menü. FIND. Mailer Démon. Delete. – a törd.)*

A stílustanulmányok között utoljára egy kiáltvány maradt:

Jó estét, jó szurkolást!!!

Hát kérem szépen, amikor a 00/09-es (még nem vagyok y2k kompatibilis:) számban a kétes egyéniségű, dél-amerikai névtelen alkoholisták volt vezérének neve helyett Mailer Démont olvastam, először azt hittem, hogy a bableves keze van a dologban (mint később kiderült, igazam is volt, de a bableves másban volt bűnös...), majd rájöttem, hogy valami bűzlik a szerkesztőségben!

Mit csináltatok szegény Brazil bratyóval??? Elrabolták és megerőszakolták egy földönkívüli civilizáció rossz ízléssel megáldott képviselői? **(Érdekes elképzelés, amelyet azért teljes mértékben nem zárhatunk ki. Ha esetleg tényleg ez történt volna, akkor viszont egész biztosan nem kérünk ebből az alomból.)**

Netalántán félreértelmezte az út mentén mindenütt látható iszik vagy vezet táblákat, és ő az iszik, aztán vezet (soha nem egyszerre, mert úgy feltűnőbb) „halálos" kombója mellett döntött, majd kékruhás, rendet fenntartani hivatott banditák szépen elkísérték hűvösebb (és persze bizonyos értelemben melegebb) helyekre? De a legvalószínűbbnek az tűnik, hogy páros lábbal kirúgtátok, nemde? Mindenesetre remélem, hogy a Brazil Mesteren felnőtt (és szellemileg leépült) ifjúság kedvéért még egy búcsúzás erejéig még bele fog kontárkodni a Levrovba, amennyiben úgy döntötök, hogy szellemi fogyatékos munkatársaitoktól megváltok, de őszintén remélem, hogy ez az állapot nem lesz végleges.

Most pedig a bátor és hazafias cérnagyári munkások élére állva KÖVETELJÜK VISSZA BRAZILT!

És ahogy egy lényegre látó ismerősöm megfogalmazta: Kár lenne egy ilyen baromért...

Na, és ezzel búcsúzom, hasta la vista baby!

Junge Römer

Na, ez a levél zárszónak jó is lesz ehhez a blokkhoz. Ezt a témát hagyjuk meg annyiban, hogy senki sem rúgta ki Brazilt (a nősülőket leszámítva viszonylag kevesen őrültek meg mifelénk mostanság) – ő mondta azt, hogy momentán nem tudja vállalni a dolgot. Isten (Allah/ stb.) kegyelméből azonban a Sors útjai kifürkészhetetlenek, tehát még az is előfordulhat, hogy egy szép napon, hófehér paripán ismét bevágtat közénk, és tovább hinti nekünk az igét...

(Ez esetben engem egyszerűen resetelhetnek, bár utolsó kívánságként szeretném magammal vinni a virtuális másvilágra a törd.-öt szolgának.) *(A FATtábládat szétrúgom – a törd.)*

Sziasztok és szia Neked is, aki olvasod! :)

Eredetileg azt gondoltam csak ennyit írok: Kár.
Brazil.
Kár.

Viszont ha már rászánom magam a levélírásra, akkor legyen több is, meg lehet, nem tudtátok volna, miért kár. Tegnap megjött a Guru, mert elő van fizetve ugye, mondom magamban, gyorsan átszaladok csak rajta... na ez nem szokott sikerülni. Az elejét meg a szokásos „magic"-es részen át is vonultam, de utána már jöttek az érdekesebb dolgok. Elvileg szép lenne, ha sorban leírnám, de nem ezt teszem. Először jöjjön az elmarasztalás, aztán a pozitívumok.

Ezervalahányszáz forintos újság, és talán helyesírási hiba nem, de számomra megengedhetetlen hibák (szerencsére nem tömkelege) vannak az újságban. Néhol hibádzik egy-két betű (104. „zakarjuk-e", ami elég csúnya), a 89. oldalon pedig vélhetően egypár mondat a cikk végéből (és ez nem először fordul elő!)... Nem tudom ez kinek a hibája, de elég szerencsétlenül néz ki.

Érdekes kérdés. Elképzelésünk sincs róla, hogy ez kinek a hibája lehet. Van ugyan egy korr. fedőnevű partizánunk, akiről nem tudjuk, hogy mit csinál errefelé, és egyáltalán mitől kapta a korr. fedőnevet – mindenesetre azért azon érdemes lenne elgondolkozni, hogy ha kevesebbet korr.-ogna, akkor több mondat fejeződne be kevésbé tragikus végkifejlettel. Mi a véleményetek: lelőjük? *(Inkább ne, mert ugye van egy törd. névre hallgató egyén, aki bizony szokott hibázni, de azt el is ismeri. Ebből kifolyólagosan, ha hibázom, akkor dolgozom is (persze ez ugye némi túlzás). – a törd.)*

Bármennyire az angol az informatika (régebben számítástechnika) nyelve, nem kellene magyartalannak lenni. Tudom ez kényes kérdés de: intro, news, gaming guide, patches, wallpapers, desktop themes, screen savers – ez utóbbiak, még ha a CD-n vannak is az újságban attól még lehet magyarul; StartBox, INFOBOX – ezek meg egyenesen kiabálnak, fölösleges!

Ezen talán szerintünk nem kellene vitafórumot nyitnunk. Szó se róla, a szerkesztőség legtöbb tagja eléggé kedveli a magyar nyelvet (sőt, egyesek egész jól bírják is!), de talán a fentebb felsoroltak egyike sem olyan titokzatos fogalom, hogy az olvasók ne tudnák, vajh' miről is van szó. A magyarosságot a mi kis világunkban talán néha célszerűbb feláldozni a közérthetőség oltárán – vagy legalábbis messze jobb megoldás, mint valami nyelvi szörnyszülöttet (ld. lemeztöredezettségmentesítő) use-olni.

A Külvilág rovat szerintem abszolút nem érdemel meg hét oldalt (el sem olvasom, főleg, ha valamelyik gigakúl dj mixiremaxiját meglátom), ha már ennyire fontos nektek, elég lenne 3-4 oldal is. Helyette ;) (egye fene mellette) html rovat vagy hasonló. **(Hmmm. Ezek az oldalak nekem sem a kedveltebb részek, hiszen sok a munka vele. – a törd.)**

Két vagy három szám óta megy ez a nagy teszteknél (valami másik gyengébb /*igaz, nem tudom miért gyengébb, amikor azt nem is olvasom, de lehet azért nem olvasom, mert gyengébb :)))*/ **(Hörr! Ez olyan törd.-ös volt...)** újságban divat ez): külön ki van emelve az egyes hardverelemre vonatkozó részből egy mondat. Nekem ez nem tetszik, ide mást kellene írni, nem elismételni azt, ami utána olvasható. ;) Szép informatikus szóval: redundancia. :) **(Ez meg olyan kórosan korr.-os.)** Idegesítő, fölösleges, az olvasó olvassa csak el az egész cikket szorgalmasan. ***(Látom, a magyar nyelv szintén ismerős fogalom a számára. Azt sem tudom mit jelent. Ha jó a memóriám és magyarul, tömören gondolkodom, akkor azt jelenti, hogy sokat írunk, de kevés a tartalom. Vagy fordítva? Passz. – a törd.)***

Bocsánat, a poszter nem is említésre méltó, inkább legyen -100 Forint az újság ára.

Brazil nélkül a LEVROV bizony egy nagy semmi! Erőltetett, a Mailer Démonnak nem jósolok nagy karriert. **(Mi a terv: lőjem le magam? Elvégre az is egy karrier, még ha nem is túl nagy. Viszont jogtiszta vagyok.)** ***(Jó lenne. – a törd.)***

A teljes játék (nem mintha egyikkel is játszottam volna...), a Mentőöv, Műhelytitkok jó újítások (már egy ideje, de hadd dicsérjem.). Mikor is lesz az Alcatrazból valóság? **(Idővel.)**

A hardverrovatok kiemelkedően jók. Óriási dolog, hogy a Chiphez képest sokkal kevesebb a reklám, és nem akárhol helyezkednek el! A CD-k eleinte kibányászhatatlanok voltak, de ez is kiforrott (tudjátok, ez az új tokozás...).

„Egyébként" az újság nagyon színvonalas és szórakoztató. :)

joe

ui.: szépen, ékezettel írtam, borzasztóan nehezemre esett, nem ehhez szoktam...

Mindenekelőtt kösz, hogy megosztottad velünk a véleményedet. A baj azonban az, hogy az elképzelésünk arról szól, miszerint a maga kis tartalmi keretein belül szeretnénk minél színesebb újságot csinálni nektek. Sajnos ez magában foglalja azt is, hogy nem lehet olyan újságot csinálni, amelynek minden része 100%-osan tetszik mindenkinek, lévén az érdeklődési körök nem feltétlenül fedik egymást. Ha Mocsy például egy ködös reggelen hirtelen felindulásból száműzné a posztert, esetleg igen vidám népi összejövetel venné kezdetét a szerkesztőség előtt, aminek csak lincselés tenne pontot a végére. Ugyanígy az általad igen komált hardverrovat is tökéletesen érdektelen egyeseknek. Ami persze nem baj, különösen, ha még meg is osztjátok velünk ezt a tudást, mert így a szerkesztőség legalább megfelelően tudja súlyozni az egyes rovatok arányát.

„Egyébként" a leveled nagyon színvonalas és szórakoztató volt.

Ui.: szépen írtál, ámbátor ékezet nélkül, és bár borzasztó nehezemre esett kicserélni őket, mégis megtettem, hogy addig is a korr. kedvére elhelyezhesse finoman cizellált megjegyzéseit a szöveg véletlenszerű helyein.

Lehet, hogy még egyszer el kellene olvasnom a levrov elejét, de jó lenne, ha tisztázódna, hogy akkor ki is írja a levrovot? A levrovval nincs semmi baj, én jókat röhögtem rajta! A szeptemberi levrovba „Vanda-Banda két droidja" azt írta, hogy „...a PC GURUT nem csak az újság miatt veszi, hanem játszani is a koronggal." Ez úton üzenem nekik, hogy nekem is csak egy P-100-asom van, mégis remekül tudok játszani a koronggal. A nagyszobában szoktam fel-alá gurigatni:)

Üdv: Gergő

Ez a levél pedig azért került ide, mert még a legjelentéktelenebb irodalmi fércműveknek is muszáj valami morális tanulsággal szolgálniuk, amely az olvasóban azt az érzést kelti, hogy lélekben épülve-szépülve keveredett ki belőle. Allah legyen veletek!

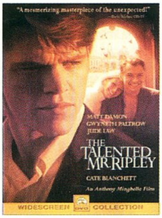
Mailer Démon

LEVROV

KÜLVILÁG

UIP DVD Premierek

Fantasztikus hírről számolhatunk be nektek, ugyanis szeptembertől a UIP Duna Film is beáll a DVD forgalmazók sorába. A szeptember 18-án megjelenő A tehetséges Mr. Ripley című filmmel megteszik az első lápést a nálunk még kikövezetlen digitális forradalom útján. A UIP-Duna Film a kereskedelmi forgalom beindításával beindítja a DVD lemezek kölcsönzését is. A tehetséges Mr. Ripley után október 24-én megjelenik a 7 Oscar díjra jelölt Árvák hercege című csodálatos mű is amit ezután sok sok meglepetés követ. Fontos megjegyezni, hogy a UIP kizárólagos forgalmazási jogai olyan filmgyártókkal hozhatók párhuzamba mint a DreamWorks, a Miramax és a Paramount.



TEHETSÉGES MR. RIPLEY

Rendezte: Anthony Minghella
A főbb szerepekben: Matt Damon, Jude Law, Gweynett Paltrow, Cate Blanchett

DVD tulajdonságok:
Hang: angol, Dolby Digital 5.1
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, héber
Magyarországon forgalomba hozza: UIP Duna Film

A film rövid tartalma: „Luxusjacht csillogó fedélzetén suhanni a türkiz tengeren, fehéren fodrozódó habok közt, idilli mediterrán tájak mentén, az oldaladon elragadóan gyönyörű kedveseddel - ez az az élet, ami Dickie Greenleafnek megadatott, és amiért Tom Ripley ölni tudna..."

Amikor Dickie gazdag hajógyáros apja megbízza Ripleyt, hogy hozza haza Amerikába elkóborolt playboy fiát, Dickie és barátnője, Marge nem is sejtik, hogy a simulékony modorú újdonsült cimbora meddig képes elmenni, hogy átvegye Dickie életstílusát...majd az életét is. Mert még mindig jobb hamis valakinek lenni, mint egy igazi senkinek.

Patricia Highsmith izgalmas regényét az Oscar-díjas Anthony Minghella (Az angol beteg) vitte filmre az Oscar-díjas Matt Damonnal és Gwyneth Paltrow-val a főszerepekben.

Az amerikai National Board of Review ez évi összesített listája alapján ez a film lett az 1999. év második legjobb filmje!

A lemezen található extrák sajnos elmaradnak napjaink nagyágyúitól (Men in Black, Fight Club) mivel a film előzetesén és a Matt Damonnal készült interjún kívül semmi más nem található rajta.

A UIP-Duna Film következő DVD megjelenése október 24-én az Árvák hercege című csodálatos alkotás lesz lesz, a filmbeli alakításáért Oscar-díjat kapott Michael Caine főszereplésével.

AZ ÁRVÁK HERCEGE (THE CIDER HOUSE RULES)

Rendezte: Lasse Hallström
A főbb szerepekben: Tobey Maguire, Charlize Theron, Michael Caine, Jane Alexander, Kate Nelligan

DVD tulajdonságok:
Hang: angol, Dolby Digital 5.1
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar,
Magyarországon forgalomba hozza: UIP Duna Film

„Hogy én magam leszek-e a hőse saját élettörténetemnek, vagy valaki más tölti be ezt a tisztséget, az okvetlenül kiderül majd ebből a könyvből."

Homer Wells olvassa fel (Ottlik Géza fordításában) Charles Dickens Copperfield Dávidjából.

Homer Wells árva, mégsem érzi úgy, hogy ne lenne családja. A St. Cloud árvaházban nőtt fel Dr. Wilbur Larch nem mindennapi, de szeretetteljes felügyelete alatt, így Homer gyengédségből sosem szenvedett hiányt. De most, hogy lassan a férfikorba lép, izgatni kezdi a jövő. Homer szeretné felfedezni magának a világot. Megismerkedik egy

fiatal párral, autóstoppol velük, és egyúttal otthagyja az árvaházat. Homer előtt hirtelen a választások végtelen tere nyílik meg. Egy nagyobb világba csöppen, mely tele van új élményekkel, kalandokkal, barátságokkal, de tragédiákkal, árulásokkal és veszélyekkel is. A szabályok, melyek eddigi életét irányították, egyszerre elavultnak tűnnek. És mikor először szerelmes lesz, neveltetésétől hiába vár útmutatást...

A John Irving bestselleréből készült Árvák hercege a felnőtté válás, a szerelem, a család és a becsület drámai és mulatságos története, szenzációs szereplőgárdával, Lasse Hallström érzékeny rendezésében.

A film 2000-ben 7 Oscar-jelölésből két díjat kapott meg, az egyiket John Irving a legjobb forgatókönyvért, a másikat Michael Caine, mint legjobb férfi mellékszereplő.

Csodálatos filmhez fantasztikus extrák dukálnak:
Rendezői audiókommentár; Rövidfilm a mű készítéséről és a rendezői munkálatokról; Törölt jelenetek; Hivatalos mozi bemutatók

Sasa

CD

SLAM JR. AQUARIUM

Cirka egy éve jelent meg a népszerű Strictly! esték házigazdájának legutóbbi mixlemeze. Érthető, hogy az idő múlásával egyenes arányban egyre nagyobb érdeklődés kezdte övezni az Aquarium megjelenését, amit csak fokozott Strictly! heti rezidenciája a Balaton egyik megaklubjában, a Flörtben és Slam Jr. briliáns fellépése a Szigeten Paul van Dyk előtt. Mint ismeretes, Slam Jr. tavaly az elsők közt váltott át a house-ról a trance-re (Kühlhöz hasonlóan), így ennek megfelelően már az előző (második) lemezére is ilyen stílusú dalok kerültek fel hihetetlenül döngölős, szépen felépített (a közönség hangjaival megspékelt) zenei egységet alkotva. Mostani lemeze is hozott magával némi változást – igaz, nem akkorát, mint az előző - ugyanis letisztultabb, deepesebb vonalat képvisel, hallhatóan az igényességre kiélezett, azaz kevésbé gyors és pumpálós, mint elődje. Viszont negatívum, hogy most hiányoznak a party arcok ovációi, sikongatásai, amelyek azt hiszem, emelik az ilyen CD-k hangulatát. Mindenesetre az Aquarium megerősítette azt a tézist, miszerint Slam Jr. ahhoz a nyugaton már rég elfogadott és követett szabályhoz igazodik, amely azt mondja ki, hogy: „jobb keveset, de minőségit alkotni", amit azt hiszem, jó néhány pénzhajhász haknisztárnak érdemes lenne megfontolnia itthon. Ráadásul a Strictly! a pénzedért nem csak jó zenéket ad, hanem minőségi vizuális élményt is, mivel a csomagolás színvonala ezúttal is kiemelkedő: bárkinek, aki szereti a szépet, ajánlom, hogy legalább kívülről nézze meg, ugyanis ehhez fogható még nem volt Magyarországon! Fabricius reklámcége megint kitett magáért, ezüstnyomású kartontok, fantasztikus tengerkék design, gyönyörű fotók… egyszóval olyan, mint egy álom. www.strictlynight.com www.republicofart.com

Szabó Dani (freeboy)

TERRY BROOKS: SHANNARA I. (AZ ELSŐ KIRÁLY)

Kiadó: Európa Könyvkiadó (2000)
Fordító: Bihari György

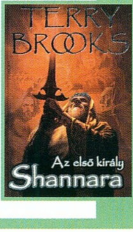
KÖNYV

Örül a lelkem, amikor egy-egy újabb, nagyszabású fantasy regényciklus jelenik meg a piacon. Hát még akkor mekkora az örömöm, amikor kiderül, hogy a tekintélyes külső mögött tolkieni mélységű és igényességű történet lapul.

A high-fantasy hagyományainak megfelelően a gonosz ismét uralkodni vágyik, a jók pedig meg kívánják ezt akadályozni. Jelen esetben a bukott druida (a Boszorkánymester) igyekszik bosszút állni a druidákon, illetve az összes értelmes fajon, akik annak idején vereséget mértek rá.

Szisztematikusan halad terve megvalósításában, és csupán egyetlen druida akad, aki képes beváltani a régi jóslatot. Már csak az a kérdés, hogy sikerül-e időben megszerezni a Fekete Tündérkövet, hogy ne kerülhessen az ellenség kezébe? Az sem mellékes persze, hogy lesz-e elf király, aki forgatja majd a Sötét Urat elpusztító fegyvert (természetesen, ha elkészül)?

Hosszú és izgalmas sorozatnak nézünk elébe, amelyet kár lenne kihagyni.



– Vanda –

SUNDANCE

A magyar könnyűzenei élet új válogatással bővült, a Sundance a Record Express egyik új projectjét takarja, amely folytatja az In Da House és a Club Sounds sorozat által megkezdett irányvonalat, igaz, jóval slágeresebb, médiabarátabb, azaz eladhatóbb úton. Ennek érdekében bízták a dancefloor-világ kaméleonjából DJ-vé avanzsált Náksi Attilára (Soho Party, Náksi vs. Brunner) a számok összeválogatását. Ő nem is hazudtolta meg magát, és a diszkózenék kommerszebbik részéből válogatott szűk egy éves fókuszból, és ez az, ami gáz. A nótákkal nincs gond, mert azok tök jók, a 20 év alattiak többsége imádja is őket, csak éppen az a bibi, hogy nem frissek, sőt, az is előfordulhat, hogy az adott előadónak már újabb dala(i) is megjelent(ek) azóta. A lemeznek előnyére legyen mondva azonban, hogy a 20 euro-house, euro-trance, dancefloor nóta 90 százaléka ismert, hiszen mind a VIVA-n, mind a rádiókban és a diszkókban sokat nyomták őket, ettől is jó a Sundance minőség/ár aránya. Többek között hallható: ATB – The Summer, Paffendorf – Where Are You, Rollergirl – Luv U More, Blank & Jones – Nightfly, Lightforce – Join Me, Kosmonova – Danse avec moi, French Affair – My Heart Goes Boom, Gigi D'Agostino…

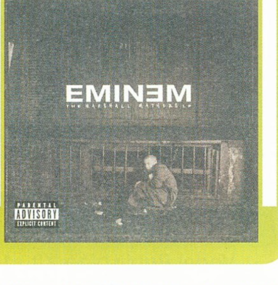
Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

CD

EMINEM THE MARSHALL MATHERS

A tavalyi év hip-hop szenzációja ismét támad, most épp a zenei élet „illusztris" személyiségeire szállt rá, akik rá is haraptak a csalira, és kész a botrány, azaz a tökéletes ingyen reklám az új lemezhez. Igen, ő Eminem, aki ha lehet, még dühösebb és keményebb, mint valaha is volt. De kell is, hiszen előző albumával nagyon magasra tette a mércét, ez a detroiti srác mindent besöpört, amit csak lehetett kategóriájában (American Awards, Grammy 2×, MTV America és Europe díj). És mégis, groteszk figurája ő a hip-hop világnak: nem fekete, sőt, hidrogénszőke hajú és törpe is, ráadásul olyan eltorzított, szatirikus, már-már mókás hangon szövegel, mint azt hozzá hasonlóan annak idején B-Real tette a Cyppress Hillből (hangjuk alapján mindketten gyorsan azonosíthatók ;-). Eminem nehéz gyerekkora erősen hallatszik a számokon, állandóan vissza is tér rá. Az út a gettóktól az MTV-ig hallhatóan nagyon rögös volt, főleg abban a hip-hop életben, ahol fehéreknek nem nő túl sok fű. A címként a polgári nevét viselő albumán ott folytatja, ahol abbahagyta, a minőségre pedig mentora, a rapper veterán Dr. Dre a garancia. www.eminem.com

Szabó Dani (freeboy)
freeboy@buli.net



CD

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

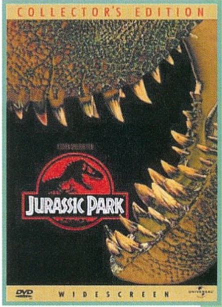
Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

DVD

JURASSIC PARK

Rendezte: Steven Spielberg
A főbb szerepekben: Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Samuel L. Jackson, Richard Attenborough
DVD tulajdonságok:
Hang: angol, Dolby Digital 5.1, német surround
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, bolgár, horvát, német, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab
Magyarországon forgalomba hozza: InterCom
A korongon szereplő extrák:
Werkfilm: Így készült a Jurassic Park (50 perces dokumentumfilm); Rövidfilm az alkotók forgatás előtti megbeszéléseiről; Storyboardok (fázisrajzok a T-Rex-ről, a dzsipes üldözési jelenetről, a konyhás Raptorjelenetről, a bébidino jelenetről és a film befejezéséről);
Rövidfilm a forgatási helyszínekről; Animációs tanulmány a Raptorok a konyhában jelenetről; Rövidfilm a trükkmesterek munkájáról; Filmelőzetesek (Jurassic Park, Az elveszett világ, Jurassic Park 3.); Dinoszaurusz enciklopédia; Produkciós információk; Az alkotók és szereplők életrajza, filmográfiája.

Steven Spielberg 1993-ban forgatott filmje egyike minden idők legsikeresebb hollywoodi produkcióinak. Egyes kritikusok szerint ez a film bizonyította be először, hogy a számítógép óriási szerepet kaphat a filmkészítés jövőjében. A Jurassic Park trükkjeinek, hangeffektusainak és látványának hatását mind a mai napig csak kevés film szárnyalta túl!



John Hammond, az excentrikus milliomos különleges szórakoztató-központ létesítésén munkálkodik. Csupán hónapokkal a tervezett megnyitás előtt meginvitál két jeles dinoszaurusz-szakértőt, Dr. Alan Grantet és Dr. Ellie Sattlert a Costa Ricai szigetre, amely állítása szerint minden idők legeredetibb állatkertjének ad otthont - és ez valóban így is van. A DNS-kutatások előrehaladtával és egy borostyánban konzerválódott szúnyog segítségével ugyanis sikerült klónozni jó néhány ősállatot, a Brachiosaurustól kezdve a Velociraptoron keresztül egészen a félelmetes Tyrannosaurus Rexig.

Hammond büszkén vezeti körbe döbbent látogatóit az őslényparkban, és megnyugtat mindenkit, hogy a teljes egészében számítógép-vezérelte biztonsági rendszernek köszönhetően mindenki tökéletes biztonságban van. Ian Malcolm, a társaságukban lévő tudós azonban megszállottan hisz a káosz-elméletben, és azt vallja, hogy ami elromolhat, az el is romlik.

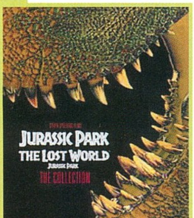
Az októberi DVD premier nem mindennapi extrákkal ajándékozza meg az Őslénypark szerelmeseit.

Sasa

DVD

JURASSIC PARK: AZ ELVESZETT VILÁG

Rendezte: Steven Spielberg
A főbb szerepekben: Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Julianne Moore, Pete Postlethwaite, Arliss Howard, Vince Vaughn
DVD tulajdonságok:
Hang: angol Dolby Digital 5.1, német surround
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, bolgár, horvát, német, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab
Magyarországon forgalomba hozza: InterCom
A korongon szereplő extrák:
Werkfilm: Így készült Az elveszett világ (53 perces dokumentumfilm); Két kimaradt jelenet, ami körülbelül 10 percet tesz ki; Illusztrációk és koncepciós vázlatrajzok a filmről; Fotógaléria a forgatásról; Storyboardok (A Stegosaurus támadásáról, A tárgyalásról, Eddie haláláról, A vízeséses jelenetről, Malcolm raptorjelenetéről, Sarah Harding raptorjelenetéről, A T-Rex szállításáról, A szállítóhajós jelenetről és a San Diegó-i T-Rex jelenetről); A filmből kimaradt jelenetek storyboardja; Dinomodellek fotói; A Jurassic Park világa: a rajztól a kivitelezésig; Az Industrial Light and Magic varázslói (vagyis a trükkök világa); A Jurassic Park marketing: poszterek, játékok; Filmelőzetesek (Jurassic Park, Az elveszett világ, Jurassic Park 3.); Dinoszaurusz enciklopédia; Produkciós információk; Az alkotók és szereplők életrajza, filmográfiája.



Steven Spielberg filmje négy évvel a Jurassic Park katasztrófája után folytatja a történetet. Az egyik közeli, titkos szigeten dinoszauruszok maradtak életben, és kószálnak szabadon, de van ennél fenyegetőbb veszély is - az a terv, mely szerint a dinoszauruszokat be kell fogni, és át kell hozni őket az amerikai kontinensre: John Hammond (Richard Attenborough), akinek az InDen irányítása kicsúszott a kezéből, esélyt lát arra, hogy jóvátegye múltbéli bűneit, és expedíciót indít Ian Malcolm (Jeff Goldblum) vezetésével, hogy elérjék a szigetet, mielőtt a zsoldoscsapat odaérne. A két csapat rendkívüli vészhelyzetben találkozik, és össze kell tartaniuk saját túlélésük érdekében, miközben versenyt futnak az idővel. Az első, rekorddöntő filmnél több dinoszaurusszal, több akcióval, több trükkel itt van Az elveszett világ, amely Michael Crichton izgalmas bestsellere alapján David Koepp forgatókönyvéből készült.

Az ugyancsak októberben megjelenő második rész az elődhöz méltó parádés extrákkal rendelkezik.

Sasa

ROBIN HOBB: AZ ORGYILKOS KÜLDETÉSE II.

Kiadó: Camarilla Könyvkiadó (2000)
Fordító: Horváth Norbert

Igazság herceg mágikus hívásának hatására sürgetőbbé válik Fitzlovag számára, hogy kiszabaduljon jelenlegi fogságából. Kalandos szökése után súlyos sebet kap, minek következtében szinte félholtan támolyog be a szomszédos királyság fővárosába.

Szerencsére találkozik néhány régi ismerőssel, akikkel tovább menekül a hegyek felé. Velük tart még Éjszem, a farkas, aki telepatikus kapcsolatban van főhősünkkel. Útjuk fáradtságos, és az a tény csak tovább nehezíti, hogy Pompa herceg katonái és mágusai a nyomukban vannak. Ahogy haladnak előre, egyre furcsább utakat, romokat és szobrokat találnak. A sárkányszobrok felől Fitz életet érez, ami nem kis nyugtalansággal tölti el a csoportot. Igazán nagyot viszont akkor néznek, amikor megtalálják Igazság herceget, amint éppen lelkesen sárkányalakot farag ki valami fekete színű kőből. Egy szobor lenne a megoldás a királyság bajára? Sok izgalom és kaland, a végére pedig nagy adag meglepetés. Tuti siker.

– Vanda –

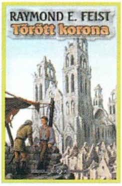
KÖNYV

GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Őrizzük meg szellemüket!
... a VIDEOTON
által gyártott
MC-n, CD-n, és DVD-n!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Puskás Tivadar
(1844 - 1893)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
1988
+10
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

KÖNYV

RAYMOND E. FEIST: TÖRÖTT KORONA

Kiadó: Beholder Kiadó (2000)
Fordító: Radnóti Aliz



A démon elpusztult, s a világ ismét fellélegezhet, hisz megmenekült. A túlélők pedig nekiláthatnak az újjáépítés nehéz munkájának. A súlyos veszteségeket szenvedett királyság azonban hamarosan nem várt fenyegetéssel kénytelen szembenézni. A démonkirálynő életben maradt csapatai nem akarják elhagyni a kontinenst. Itt szándékoznak megtelepedni, és saját királyságot alapítani.

Krondor nagyhercege persze nem engedheti meg ezt az elképzelést. Hadserege viszont túlságosan is megfogyatkozott, így alaposan meg kell fontolnia, hová is csapjon. Délről is nyugtalanító hírek jönnek: a nagy Kesh birodalom elérkezettnek látja az időt a határviszály rendezésére. A Fadawah tábornok által vezetett csapatról pedig kiderül, ismét nem evilági segítségük van.

Az előző részekből megismert hősök megfogyatkoztak, s az utánpótlás még nem nőtt fel a feladatához. A befejezés keserédes, s jócskán maradt még elvarratlan szál, de sebaj. Majd legközelebb.

– Vanda –

CD

RÁDIÓ 1 PARÁDÉ

Nem is tudjam, hogy milyennek nevezzem ezt a kompilációt. Tény, hogy már első hallgatás után is borsódzott tőle a hátam (és nem a kíntól), ugyanis ez így egyben király. Szóval, hogy is mondjam, ez olyan lemez, amelyiken kizárólag latinos, mediterrán dallamú slágerek hallhatók, melyek ilyenkor ősszel azt hiszem, mindenkinek jól esnek, sőt, akár még forró, vízparti bulikat is idézhetnek… igaz, egyelőre csak a fürdőkádba. Különleges azért is, mert ilyen még nem volt nálunk: olyan rádiós és TV-s sikereket válogattak össze - a fenti séma alapján -, amelyek az elmúlt két évben csak külön-külön voltak hallhatók. Főszereplők: Gio Bacio - Funky Groove, Paul Johnson – Get Get Down, Geri Hallivell – Mi Chico Latino (ez szerintem az ex-Spice eddigi legjobb száma), Christina Aguilera – Genio Atrapado (a legextravagánsabb, ugyanis első és legnagyobb sikerét spanyolul hallhatjuk), Cher - Dov'é Lamore, Tarkan – Bu Gece, Flabby – Mambo Italiano, One Track Mind – I like U, Khaled – Didi, Havanna Delirio – Carnavale, Alex Briti – Solo Una Volta, Lou Bega – I Got A Girl.

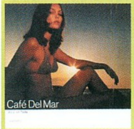
Szabó Dani (freeboy)

CD

CAFÉ DEL MAR VOLUMEN SIETE

Ismét végét ért a nyár, itt van az ősz és az iskolafeledtető „nyugtató" válogatás, amely egyaránt bejön teknósoknak és rockereknek is köszönhetően stílusának, amely ugyebár az a bizonyos ambient. A Café Del Mar különleges kis bár Ibizán, ahova az emberek nem bulizni, gyorsulni, hanem éppen ellenkezőleg, egy nagy buli után mondjuk a Space-ből, vagy a Pachából, vagy netán az Amnesiából oda mennek lelassulni, vagy pusztán csak megpihenni, relaxálni (chill out). Ennél fogva a lemezeiken sem a gyors, zúzós felvételek a dominánsak. A dalok nincsenek összemixelve, így külön-külön is élvezhetők, viszont kifinomult ízléssel válogatták őket. Ezt eddig – immár hét éve – az alapító José Padillára bízták, most azonban Bruno kapott rá lehetőséget, hogy kicsit változtasson a megszokott összetételen... Tehát az elektronikustól a pengetősig van itt minden, ami a nyugalmat szolgálja: Moby, Bedrock, Bush, New Funky Generation, Aromabar…

Szabó Dani (freeboy)



CD

ANTILOOP FASTLANE PEOPLE

Meg kell, hogy mondjam, a David Westerlund és Robin Söderman alkotta duó neve és zenéi nekem elsőre semmit nem mondtak. Lehet, hogy azért, mert svédek, és dalaik eddig kevésbé jutottak el hozzánk, vagy csak azért, mert én vagyok béna. Mindenesetre a dance duónak 1996-ban és '98-ban is jelent már meg lemeze, amelyekről a legismertebb sláger a Beauty and The Beast volt. Mostani albumukon a kezdeti stádiumban lévő pattogós/szeletelős house-ok az uralkodók (mára már eléggé túlhaladott formában), ill. felcsendül még egy elektro felvétel (So Good), egy német hip-hopos nóta (Catch Me), egy tört ütemű próbálkozás (Fantasy) és a végén pedig néhány szállósabb szám levezetésképpen.

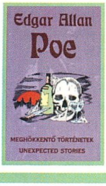
Szabó Dani (freeboy)

KÖNYV

EDGAR ALLAN POE: MEGHÖKKENTŐ TÖRTÉNETEK

Kiadó: Lazi Bt. (2000)
Fordító: Babits Mihály, Fóthy János, Lénárt Edna, Molnár Zoltán, Vermes Magda

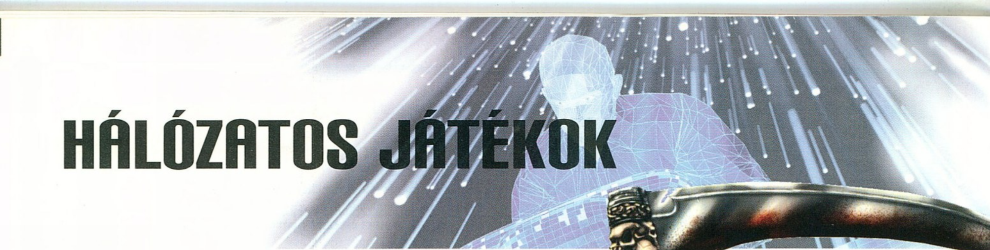
Szerintem mindenki tisztában van azzal, ki volt Edgar Allan Poe. Aki mégsem tudná, az sürgősen nézzen utána, mert iszonyú műveltségi hiányosságai vannak. A kötet több szempontból is különlegesség. Egyrészt azért, mert kétnyelvű, így az angolt tanulóknak remek gyakorlási lehetőség. Másrészt azért, mert vannak benne olyan novellák, amelyeket eddig még nem olvashattunk magyarul.



A "Meghökkentő történetek" hangulata kicsit álomszerű, kicsit romantikus, kicsit kísérteties. És talán éppen az teszi őket olyan különlegessé, hogy mindegyik elemből csupán egy parányi van bennük. Maradandó hatásukhoz a fura témaválasztáson kívül az is hozzájárul, hogy a szerző költői eszközöket is felhasznál a légkör megteremtéséhez.

Nekem leginkább a "A vörös halál álarca" és a "A tömeg embere" tetszett, de mivel nem vagyunk egyformák, biztosan lesznek olyanok, akik nem értenek velem egyet. Szívük joga.

– Vanda –



HÁLÓZATOS JÁTÉKOK

DIABLO 2 BATTLE.NET – EGY MÁS JÁTÉK

Az biztos, hogy a Diablo nem minden tekintetben váltotta be a hozzá fűzött reményeinket. A Blizzardtól, mely olyan felejthetetlen neveket tudhat háta mögött, mint a Warcraft2, vagy a Starcraft, több mint három éves végelláthatatlan fejlesztés után olyan játékra számítottunk, amely hónapokra a monitorok elé szegezi a játékosok 90 százalékát. Ezzel szemben a Diablo 2 nagyon megosztotta mind a szerkesztőség tagjait, mind a rajongók táborát: „hála" a gyenge, alacsony felbontású grafikának, az emberek nagy része az egyszeri végigjátszás után csuklógyilkoló, kattintgatós játéknak minősítve a Diablo 2-t, csalódva dobta a fiók aljára a CD-ket, és valami más szórakozás után nézett. (Balaton) Pedig nagy hiba csak single player alapján megítélni a Diablót! Még ha a fejlesztők nem is hangsúlyozták annyira a multiplayer módot kampányaikban, mint mondjuk az Id-sek, a Diablóról csak az egyjátékos módot figyelembe véve ítéletet mondani olyan, mint a Quake-ről kizárólag a botok elleni játék alapján véleményt formálni. Igen, játék igazi szépsége többjátékos módban jön csak elő. Egészen más érzés csapatban, összefogva harcolni a szörnyek ellen, mint magányosan. Segíteni egymást, kereskedni talált tárgyainkkal, egyáltalán az online közösség részének lenni olyan felemelő érzés, mely a program minden hibáját feledteti.

CONNECT

Miben különbözik a Battle.net a sima egyjátékos, vagy a helyi hálózaton keresztüli játéktól? Először is abban, hogy eddig dédelgetett karakterünktől sűrű könnyek közepette meg kell válnunk, és új kalandort kell létrehoznunk, akinek adatai immár nem merevlemezünkön, hanem a szerveren lesznek tárolva. Erre a csalást megelőzendően van szükség. Ha először járunk a battle.neten, a karaktergenerálás utáni menü kissé bonyolultnak tűnhet. A channel gombbal választhatunk beszélgető szobát. Az itt felsorolt kb. 20 csevelyhelynél természetesen sokkal több van: érdemes mondjuk a magyarokat tömörítő Hungary nevezetűre belépnünk. A szobában levő játékosokat a képernyő alsó sorában láthatjuk játékbeli karakterük kinézetével együtt. Mosolyt fakasztó a borzalmas kardokat lengető barbárok, hatalmas dárdákat markoló amazonok, és maszkos varázslók sorain végignézni. Ha ismerőst keresünk, de nincs az adott beszélgető helyen (ne adj isten, éppen játszik), „/w játékos szöveg"-gel küldhetünk neki üzenetet. Miután kellőképpen kicsevegtük magunkat, akár játékot is indíthatunk.

FEJLŐDJÜNK!

Mivel a kézikönyv sajnos nem tesz említést arról, hogyan is működik a tapasztalati pont gyűjtésének rendszere, és hogyan változik ez több játékos esetén, itt az ideje a rengeteg tévhit eloszlatásának. A szörnyeknek, akárcsak nekünk, van fejletségi szintjük, és egy bizonyos, meghatározott tapasztalati pontot

kapunk minden egyes faj megöléséért... amennyiben kevesebb, mint plusz/mínusz 5 szintkülönbség van áldozatunk és köztünk. Amennyiben hat szint az eltérés bármelyik irányba, már csak a tapasztalati pont 81 százalékát kapjuk meg, hétnél a 62 százalékát, és így tovább. Tíz, vagy annál nagyobb különbség esetén már csak egy huszadát (!) kapjuk meg az eredeti értéknek.

Ez akkor igazán érdekes, ha tudjuk, hogy már nightmare act 1-ben is a szörnyek nagy része 35-ös szint feletti, act 2-ben pedig már ritka a 40-nél alacsonyabb ellenfél. Ezek szerint értelmetlen mondjuk 25-ös barbárral átmenni nightmare-re, még ha meg is öltük Diablót, mert az erős szörnyekkel való sok szenvedés ellenére is

jóval kevesebb tapasztalati pontot kapunk, mint normál act4-ben.

Multiplayer módban a helyzet a következőképpen változik. Minden egyes játékos belépésével a szörnyek életereje az eredetijével megnő, de cserébe kétharmaddal több tapasztalatot is kapunk megölésükért. Matematikus szemmel: kapott tapasztalati pont = eredeti szörnyért kapott tapasztalati pont + (játékosok száma –1)*2/3*eredeti szörnyért kapott tapasztalati pont. Ez például nyolc ember esetében nyolcszor akkora szörnyéleterőt, de az eredeti tapasztalat kb. hatszorosát jelent. Partiban/szövetséges módban bárki öli meg a szörnyet, az összes többi mellette (azonos pályán) lévő csapattaggal osztoznia kell a kapott tapasztalaton.

JÁTÉKMENET – „YOU HAVE TO SEE IT FOR YOURSELF"

Nagyon nehéz szavakba önteni, mennyire jó is a Diablo 2 többjátékos módban. Igaz, a megfelelő party nem olyan könnyen jön össze, de ha egyszer megvan, akkor órákig nincs megállás. Együtt, vállvetve küzdeni a szörnyek ellen, miközben ömlik a tapasztalat mindenkinek: kihagyhatatlan. Ha esetleg nagyobb baj van, mondjuk mindenki meghalt valamelyik szörnyektől hemzsegő helyen, akkor sincs gond: valaki gyorsan kilép az egyik beszélgetőszobába, behív egy hatvanas szintű barbárt, aki némileg megtisztítja a csapatnak az utat. Általánosságban jellemző a segítőkészség, főleg kis hazánk játékosai közt. Ha valakinek hiányzik az egyik főellenség megölése, vagy valamelyik fontosabb quest, a magasabb szintűek szívesen segítenek a gyengébbeknek. Akinek nincs szüksége valamilyen ritka, különleges holmira, az általában minden juttatás nélkül odaadja az arra rászorulónak, ebből csak a drágakövek képeznek kivételt, azokat mindenki gyűjti.

Igaz, a sima publikus (mindenki számára nyitott), normál fokozatú játékba belépve előfordul, hogy többen a csapattól külön vándorolnak a több tapasztalati pont reményében, de nightmare-en, és még inkább hellen, ahol már tétje is van a halálnak (tapasztalatvesztés) ritka a magányos harcos.

FONÁK

Azért a battle.netnek is vannak, voltak „kisebb" hibái (hú, de finoman fogalmaztam). A játék megjelenését követően gyakorlatilag játszhatatlan pingeket produkált modemről, és az (akár több napos) szerverleállások nagyon gyakoriak voltak. Ezután következett az az időszak, amikor a gyorsaság érdekében korlátozták a nyitható játékok számát, de a sebesség maradt a régi. Mit ne mondjak, már-már lincshangulat kezdett kialakulni a játékosok körében... Aztán a helyzet szerencsére fokozatos javulásnak indult, és ma, szeptember elején azt kell mondanom, hogy aki a bizonytalan szerverhelyzet miatt várt a játék „megvásárlásával", az nyugodt szívvel megveheti.

MEGFOG, NEM ERESZT A VILLI KIRÁLY

Vigyázat! Ha egyszer beleszeretsz a Diablóba, minden percedet ez tölti majd ki. Eggyé válsz karaktereddel, és türelmetlenül várod a pillanatot, hogy újra társaid közt légy. Remélem, egyre többen kapcsolódnak be hazánk játékosai közül is ebbe az online világba, mely sok másikkal ellentétben nem követel havi díjat sem. Viszlát a Battle.neten!

Greg5

SORCERESS

Mivel több, mint két hónapja szinte csak varázslóval játszom, úgy gondoltam, megosztom tapasztalataimat erről a karakterről veletek. A legeslegfontosabb: a mágus nem harcos! Gyakran látok karddal, pajzzsal közlekedő varázslókat, akik fegyverüket és mágiájukat vegyesen használva küzdenek a szörnyek ellen. Nagy hiba! A két fegyver hordásához sokat kell erőnket fejlesztenünk, amely pontokat az energiánkra is tehetnénk. Én még nem láttam olyan kézifegyvereket, amelyekért érdemes lett volna rengeteg skillpontot erőmre elpazarolni, csak hogy kétkezes varázslóbotomat lecserélhessem. Elég, ha egy maszkot, és valamilyen kissé gyengébb, rare páncélt tudunk hordani, úgysem ér senki a közelünkbe.

A másik fontos dolog a megfelelő mannautánpótlás. Varázserőnk regenerálásának szintjét (warmth) legalább 15-ösre fejlesszük fel, és hordjunk két tökéletes koponyával bélelt mannaregeneráló fejfedőt. Elsődlegesen az energiánkat (energy) fejlesszük: jó tudni, hogy ez nem csak a maximális mannánkat növeli meg, de esszenciánk visszatöltődésének gyorsaságát is. Lehet, hogy normál fokozaton még el lehet lenni kevesebb mannával, de a későbbi helyeken már az erős szörnyek iszonyúan mannafogyasztó varázslatokat követelnek meg.

Ha igazán erősek szeretnénk lenni később, minden skillt meg kell gondolnunk, hova teszünk. A mágusnak a többi kaszttal ellentétben nincsenek olyan alacsonyabb szintű támadóképességei, amelyek segítségével a későbbi erősebb ellenfelekkel is sikeresen vehetné fel a harcot (kivéve a static field, de az egymagában nem használható), ezért multiplayer módban meg lehet azt csinálni, hogy skillpontjainkat eltartalékoljuk erősebb varázslatokra, és csak a már említett mannaregenerálást fejlesztjük egyesnél magasabb szintre. Igaz, így kezdetben nagyon rá leszünk utalva csapattagjainkra, de később ez az áldozat meghálálja magát.

Sokan fognak felhördülni, de a hosszú tapasztalat azt mutatja, hogy a tűzvarázslatok gyengék, nem jól használhatók. Véleményem szerint az igazi mestermágusok static field + valamilyen villám, vagy jégvarázslatot használnak csak. Biztonsági okokból érdemes a teleportot is kifejleszteni: sok haláltól menthet meg a szűkebb helyeken.

Jó néhányan panaszkodtak, hogy a közelharcos csapattagok mindig felszedik előlük a szörnyekből kihulló jobb cuccokat. A megoldás a telekinesis, amellyel a távolabbi tárgyakat egy pillanat alatt felkapkodhatjuk. Ezzel viszont kicsit átesünk a ló túlsó oldalára, ugyanis ennek a varázslatnak segítségével most a többi karakternek nem lesz esélye a jobb tárgyak megszerzésére. Nem csodálom, hogy sokakat végtelenül idegesít ez a skill, így ne lepődjünk meg, hogyha túl gyakran és bunkón használjuk, akkor a többiek kiközösítenek

KÖVETKEZŐ SZÁM

STAR TREK: NEW WORLDS

A Star Trek világ nem tartozik a szerkesztőség kedvencei közé (itt majdnem mindenki Star Wars rajongó). Még szerencse, hogy csapatunk tagja Joshua, aki viszont él-hal érte. Az Interplay gondozásában jelenik meg ez az új 3D-s, valós idejű stratégia, mely minden rajongó szívét megdobogtatja. A kiadó nagyon sokat vár ettől a címtől, s az a sejtésem, hogy nem is fognak csalódni.

STAR TREK: ELITE FORCES

Úgy tűnik, ez a hónap a Star Trek játékok jegyében fog eltelni. Az Elite Forces hivatalos megjelenése szeptember 15, tehát mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra ez a kiváló FPS már kapható lesz. Mi is nagy reményeket fűzünk hozzá, szerintünk mérföldkő lesz a shooterek között.

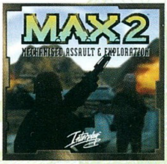
BALDUR'S GATE 2

Végre valahára megérkezett a Bioware legsikeresebb szerepjátékának a folytatása. Az e havi ECTS-beszámolókban olvashattatok erről a nagyszerű RPG-ről, de biztosak vagyunk benne, hogy az elkövetkezendő hónapok e nagyszerű játék jegyében fognak eltelni. Már alig várjuk!

HOMEWORLD: CATACLYSM

A Sierra dobta piacra tavaly ezt a meglehetősen szokatlan stratégiai játékot, mely az első pillanatban alaposan meglepi az óvatlan játékost. Jómagam ugyan nem jutottam tovább a megnézésnél, de sajnos Laza mester igen. Azért sajnos, mert hajlamos lapleadás közben nekiállni játszani, s akkor a sorsdöntő csatára hivatkozva nem hajlandó dolgozni. Ez történt ebben a hónapban is. A kiegészítő lemez érdekes módon önmagában is működik, tehát nem kell megvennünk hozzá az eredeti Homeworldöt.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN
M.A.X. 2



A kérdőívek tanúsága szerint olvasóink körében a real-time stratégia a legnépszerűbb stílus. Éppen ezért esett a választásunk a M.A.X. 2-re, melyet az Interplay két évvel ezelőtt jelentetett meg. Az első részben az emberek és a Concorde idegenek küzdöttek egymással, s a háborút kelletlen békekötés zárta. A második részben felbukkannak a titokzatos Sheevat lények, akik mindkét oldalba belekötöttek. 4 hadjárat 36 küldetésében kell helytállnunk. A játék teljesen új grafikai motort kapott, szerintem a kinézetre nem lehet panaszunk. Aki nem kedveli a real-time harcot, az se használja poháralátétnek a korongot, a játék elején kétféle, körökre osztott harcrendszert is beállíthatunk.

Pentium 133, 16 MB RAM, 30 MB winchester, DirectX 5.0

(A változtatás jogát a szerkesztőség fenntartja.)

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. OKTÓBER 26-ÁN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Főszerkesztő: Mocsáry József
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. II. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 22752/hó
2000. júliusi szám eladott példányszáma: 22050
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Klipsch
A LEGEND IN SOUND

TERRATEC®

KLIPSCH professzionális házimozi-rendszerek
Sinergy Quintet – 140 000 Ft + áfa *
5x100 W teljesítmény, tölcséres hangszóró kialakítás, 5 év garancia
made in USA

* a készlet mélysugárzót nem tartalmaz

PIXEL Multimédia

a multimédia középpontjában

ACS 54
frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa) : 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56
frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa) : 35W jel/zaj viszony: 65dB

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

DIAMOND

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
Rendeld meg most!
www.ecobit.hu/ra2
Tel.: (1) 351-3078
www.cdgalaxis.hu
Tel.: (1) 479-0933
www.576.hu
Tel.: (1) 359-0576
www.automex.hu
Tel.: (1) 461-5767
www.hcgamer.hu
www.pcdome.hu
© 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studio, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.
További információk:
WWW.ECOBIT.HU
EA GAMES
ECOBIT multimédia
Westwood STUDIOS
PC CD Értékesítési pontok: Westend City Center, Europark, Székesfehérvár Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged TESCO Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp. XIV. ker. Fogarasi út, Pólus Center, Szombathely, Eger • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, WestEnd City Center, Eurocenter • CD Galaxis: Bp. XI. Vásárhelyi Pál u. 8., Bp. VII. Akácfa u.13. • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft: WestEnd City Center, Pólus Center, Mammut • Alexandra Bolthálózat • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza •
EcoBIT mintabolt 1077 Bp. Wesselényi u.25. • Tel: 1/351-30-78 •